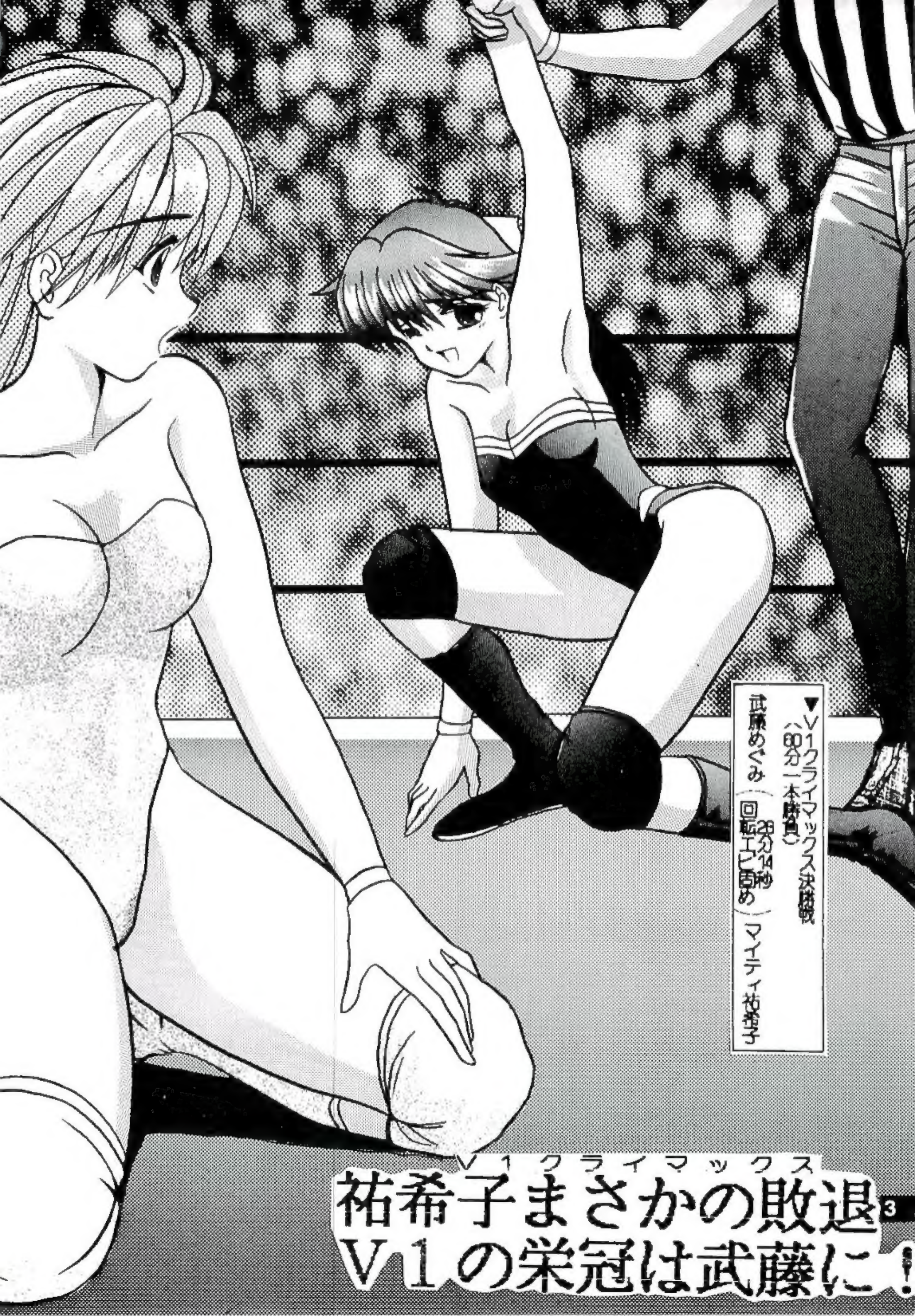
Ｖ１決勝戦速報！

週刊 レッスル

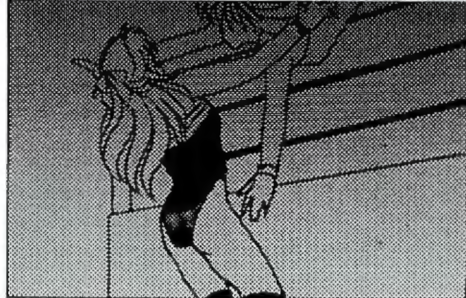
PRO-WRESTLING 1993

10/26


▼V1クライマックス決勝戦
〈60分一本勝負〉
武藤めぐみ（28分14秒 回転エビ固め）マイティ祐希子
V1クライマックス
祐希子まさかの敗退
V1の栄冠は武藤に！

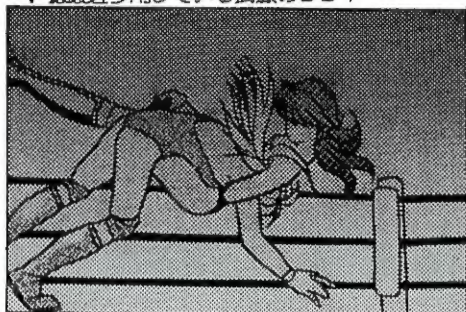
闘志の差がこの勝敗を左右する

◀試合前の視殺戦でも、先輩祐希子に対して武藤は物怖じしない

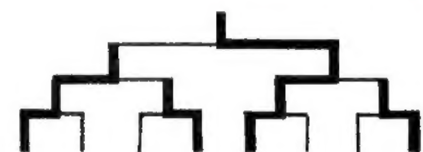


▲試合直後、的確に決まった祐希子のブランチャ

▼最近多用している武藤のＤＤＴ



Ｖ１クライマックス



ボンバー来島
菊池理宇
斉藤彰子
武藤めぐみ
南利美
伊集院光
キューティー金井
マイティ祐希子

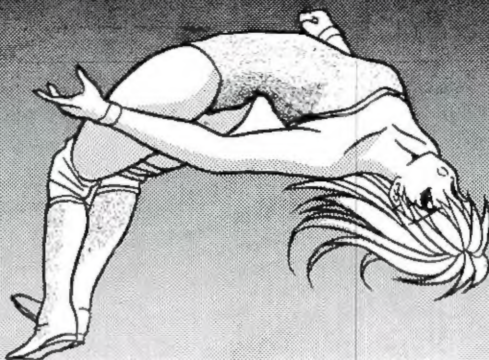
今や、多団体時代と呼ばれるまでになった女子プロレス界だが、その中でも新日本女子のパワーには毎度驚かされる。さすが老舗というべきか？質量ともに最強と噂される新女ならではのビッグイベントとなったＶ１クライマックス。

１２月に最強タッグリーグ戦を控えたこの時期に、この様なトーナメントが開催されることになったのには、他団体に向けての力の誇示といった背景がありそうだ。

しかし何であれ、ファンにとってみればうれしい限りで連日、各地の会場で札止続出という現象が見受けられた。

さて、このＶ１クライマックス、日本人のみの最強決定トーナメントとあって、ファンの大方の予想では祐希子、来島、南の３人に絞られていたが、ここで意外な伏兵が現れた格好となった。

武藤めぐみである。失礼な話しだがこのレスラーが決勝まで駒を進めるとはほとんど、本誌の人間でさえ考えなかった。１回戦は難敵斉藤、２回戦では優勝候補の一角であるボンバーを破り、決勝まで駒を進めたむとめは、決勝でも粘り強さを発揮して、ついには前世界チャンピオンのマイティ祐希子さえも破ってしまった。　考えるに、武藤というレスラーは祐希子と同じファイティン



▲満を持して飛び出した祐希子のムーンサルトだったが

◀かわした武藤が執念の回転エビ固め！

武藤のコメント
（優勝について）実感わかないですね。　祐希子さんに勝てるとは思ってなかったですし、運がよかったのかも。　今海外に行ってる結城もびっくりするでしょうね。
来年も優勝できるように頑張ります。

祐希子のコメント

いやぁ、まさかあんな形でとは思ってなかったものだから…
（中略）でも来年のV１は気合入れて獲りに行きますからね。
まあクリスとの再戦ももうすぐだし、まだ祐希子は健在という所をお見せしますよ。

グスタイルを持つレスラーである。さらにかつて祐希子にあこがれ上京し、そしてつい最近まで彼女の付き人をやっていた武藤には、祐希子の闘争心が受け継がれているように見受けられた。これは大きな武器であるといってもいい。
　対戦相手のコメントでもそれを伺う事ができる。
来島　２回戦の試合後、「めぐみとやってるはずなのに、その姿が一瞬祐希子にみえた。　きっと彼女の中には同じ血が流れてるね。彼女のスピリッツに今日は負けた。」
　祐希子自身も戦い終わって、「５年前の自分と戦ってるような感じだった。新女のトップを目指していたあの頃のぎらぎらとした闘志が彼女にはあったね。その差が今日の結果に出ちゃった。」
　試合内容は、祐希子の猛攻を受けつづけたものの、再三のピンチを凌いだ武藤が祐希子のムーンサルトをかわし、着地したところを丸め込んで逆転のフォール勝ちという、意外な結末となったが、今後の新女の歴史に大きく残る一戦となったことは確かであろう。
　武藤めぐみというレスラーの、エースと呼ばれる日への第一歩が今日この日であったことに、V１クライマックスの一つの成果を見た様な気がした。（直己）

Let's VACANCES IN FLORIDA

協力　日本プロレス振興会
記事　斎藤なつき

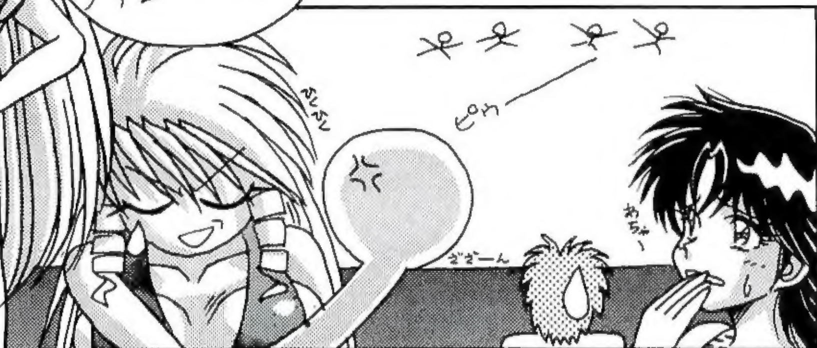
ちなみにバカンスはフランス語だそーです。

ちょーはっ

こーんなお天気の日にあくせく興行をうってる団体なんて、はっきり言ってタコ、タアコですわっ!!

OHOHOHOHOHO

　ここはフロリダ、南国の楽園。復活の市ヶ谷が加わった日本プロレス振興会の面々は現在、この常夏の国にバカンスにきています。
　とはいっても、ここフロリダといえば提携団体のＵＳＷＷの地元。振興会のメンバーはＵＳＷＷの興行に参戦するために、バカンスを兼ねてやってきたわけです。



　ご覧の通り市ヶ谷様は、あいも変わらず元気いっぱい。新人で入ってきたレスラー達も図太くなってます。我がまま娘の集団をまとめるのは、理佐子サンのお仕事。新人だけでも大変だったのに、市ヶ谷様が帰ってきてはもう何がなんだか・・・。補佐の堀チャンも精力的に頑張ってます。
　年末に控えた最強タッグリーグ戦には、若手レスラー４人の内の２人が参戦する予定になってます。わきあいあいの雰囲気の中にも、ライバルどうしの代表者争いの炎は、くすぶりつつあるのでしょうか。

ビウティ市ヶ谷の市ヶ谷による市ヶ谷のためだけの

市ヶ谷正統派計画

・市ヶ谷反乱軍脱出作戦

ごく普通にマッチメイクしながら興行を行なっていると、市ヶ谷はすぐさま反乱軍になってしまう。
それはそれで彼女らしくていいのだけれど、トップレスラーが市ヶ谷の団体の場合、彼女が反乱軍になると団体の集客能力はガタ落ちになっちゃう。これではさすがの市ヶ谷もかっこがつかない。
そこで彼女を何処に出しても恥ずかしくない、正統派レスラー（ベビーフェイス）に仕立てあげようってワケだ。
その為には、ＡＬＩ（モラル）を上昇させなきゃならない。っていうんで例に示した”イケニエ”達に、市ヶ谷の相手をしてもらおう。(w)

ビウティのいけにえ達（ビウティよりALIが低く、かつ弱いやつ）

ほくと ひろみ(25)

サラーラ ダビ(28)

サーカスキッド(33)

その他に
紅狂鯉(35)
ダークスターカオス(0)
ディジークライ(0)
レディコーディ(35)
ステラウィリアムス(30)
など

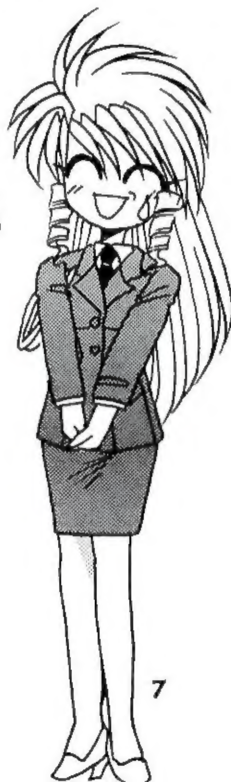
ご存じの通りＡＬＩを上げるための条件は、
「自分よりＡＬＩの低いレスラーに勝つ」こと。
”イケニエ”達はどれも市ヶ谷よりも初期のＡＬＩ値が低い奴ばかり。（特に外人はＡＬＩが固定）こいつらと毎試合戦っていれば、あなたの市ヶ谷もあれよあれよという間に、ＡＬＩ値９９のレスラーになるぞ。

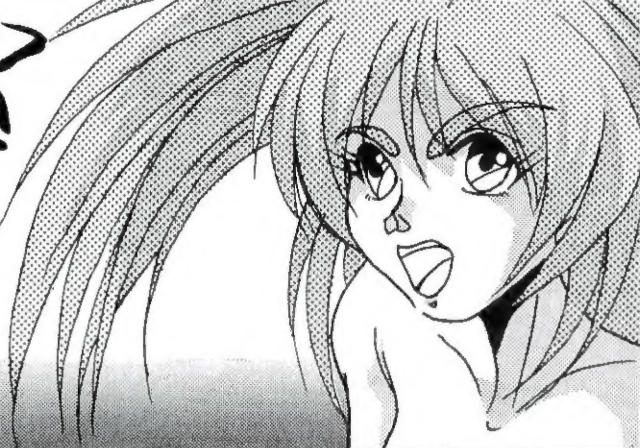
・市ヶ谷一日署長作戦

これは市ヶ谷の望むところ。ＣＨＡ（人気）を上げるための条件は、
「自分より評価値の高いレスラーに勝つ」こと。
自分より強い奴を徹底的に叩きつぶそう。市ヶ谷の場合、「打」を”Ｓ”にしておけばまず負けることは無くなるはず。
そうすりゃ下々の者どもは彼女に「どうか、一日署長をやっていただけませんか。」
と頼み込んでくるので、高笑いしながら受諾しよう。

これで君の市ヶ谷もＣＨＡ９９、ＡＬＩ９９の優等生レスラーだ。

市ヶ谷だけじゃなく、どんなレスラーにでも応用できるからね。





投げるか!?永原!

WWCA世界ヘビー

あのタークスターカオスの持つWWCA世界へビーベルト。

しかし、そのベルトを狙う人間がここに二人。永原ちづると、富沢レイである。そして、今回この二人がWWCA世界へビーベルトに王手をかけるため挑戦者決定戦が行われた。

ジャーマンにこだわり、あのマーティン祐希子を投げる事も出来ると自他共に認める永原。

ナスターシャ・ハンを倒した事のある国内最強の関節技の使い手である新女の南の一番弟子と言われていた富沢。

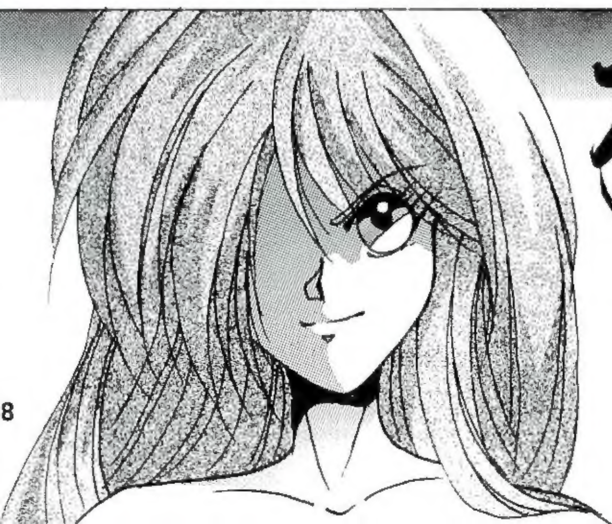
先日、左足の古傷を痛め1ヶ月間療養した永原が気になるが、お互い相手に不足はない。

永原のジャーマン・スープレックスが火を吹くか？

富沢のサブミッションで仕留める事が出来るか？

この試合から目が離せなくなりそうである。

挑戦者決定戦



極めるか!?富沢!

ゴングがなり響くと共にいきなり永原のジャーマンスープレックスが火を吹き、観客が大きく沸いた。
しかし富沢も負けてはいられない。リング中央で永原をスリーパーホールドで捕らえ、ロープに逃げたところでさらに今度は逆エビ固め。永原の顔が苦痛に歪む。
ロープに逃げ、富沢の体が離れた瞬間、永原のエルボーを境に反撃に出た。さらにジャーマン！そしてもう一回ジャーマンッ！２連発である。会場内はわれんばかりの大歓声。永原は観客にアピールした後、ダウンしている富沢を抱えてのジャーマンスープレックスホールド！
「決まったか！？」
観客が叫びカウントが数えられる。…カウント２．８！富沢の打たれ強さに半ばあきれた顔をしながら強引に永原は富沢をロープに振ってラリアート！…いや、脇固めだ！向かってきた永原の腕を取り、脇固めで返した！！

焦りを隠しきれず、自力で振り解く永原。しかし、永原の足を取り…サソリ固めだ！サソリの毒がまわるか！？苦しむ永原！会場から「落とせ」コールが響く。
ロープに逃げる永原。左足を痛めたようだ。立ち上がり左足をさする永原。
「まだ。完全じゃないんです。」
試合前に笑って答えた永原を想いだした。
笑っている場合じゃないぞ。サソリの毒はまわり始めているんだ。
その毒を振り切るかのように、ジャーマンを繰り出す。しかし、起きれない永原！左足をおさえたままうずくまる永原！！その間に起きあがった富沢。永原の様子を見て不敵な笑みを漏らしたと同時に永原の左足を取りアキレス腱固め！！がっちりと極まる！永原屈辱のギブアップ！
この瞬間、ＷＷＣＡ世界ヘビーベルト挑戦者は富沢に決定。次シリーズのタイトルマッチが今から楽しみである。

（えみ某）

▼60分一本勝負
富沢レイ（24分30秒 アキレス腱固め）永原ちづる

オレのジャマをするな！
クライ、ハンをＫＯ!!

ＥＷＡヨーロッパヘビー挑戦者決定!!

フィニッシュとなった、クライの豪快な左ハイキック。ハンの側頭部を見事にとらえている。

「あのベルトは元々俺の師匠、クリス・マリオンのものだったからね、俺にはあのベルトを取り戻す義務があるんだ…。」

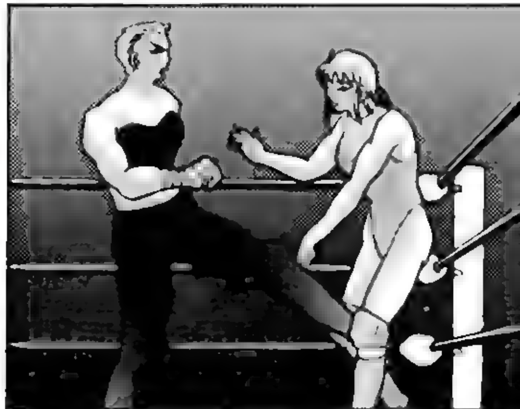
試合前ディジーはこう静かに語った。ＥＷＡヨーロッパヘビー挑戦者決定試合、彼女にとって決して落とせない一戦である。例えその相手があの難敵ナスターシャ・ハンであっても。

思い起こせばそのハンからクライが初めてＥＷＡヨーロッパヘビーを奪取したのは昨年７月だった。それはハンへの通算三度目のタイトル挑戦でありクリス・マリオンがハンにベルトを奪われてからおよそ１年半たった頃でもあった。当時マリオンは内臓失陥で入院しており、「ベルトを持って見舞いに行くと（マリオンと）約束している、今日は必ず勝つ！」とクライは凄い意気込みで試合に挑みはたしてその約束を守って見せたのである。その後、防衛戦を繰り返しハンも１度しりぞけているが、３度目になるサンダー龍子と防衛戦で屈辱の失神ＫＯ、ベルトを奪取されたのである。

あれから２ヶ月、ディジーは余程訓練を重ねたのであろう、素晴しい体に仕上がっており、またハンも「団体のトップに立つのは私だ、リューコを倒すためにも今日は負けられない。」と今日の試合に並々ならぬ意欲を見せている。ともあれ、この試合の勝者が来月１１・１２の福岡国際センターで龍子に挑戦する権利を得ることができるのである。

◀掌底から入っていくクライ。
ここから強烈なローをくり出していく。

▼クライの鋭いローキック。
とにかく、今日のクライは、思い切りの良い攻めを見せた。



▶ハンの最大のチャンスだったこのシーン。完全に極まっているのだが、クライの手はしっかりとサードロープに。

EWAヨーロッパヘビー級 挑戦者決定試合
ティジー・クライ（KO 13分45秒）ナスターシャ・ハン

クライにとってハンは最も苦手とするタイフてある。サンホ使いのマリオンを降ってはいるが、彼女の本領はやはりその豪快な蹴りによるラッシュて、クランドは苦手てあり、ハンはコマンドサンホ特有の思いもかけぬ入り方の関節技て対戦相手を圧倒する油断ならぬ相手た。

しかし、クライのEWAのベルトに対する思いは、前述の通り特別なものてそれは今日の試合運ひにも表れていた。クライはハンと対戦する時ともすればハンの関節技を警戒するあまり思い切った蹴りを放てなくなることかあるか、今日は序盤から凄い気迫てハン迫り、掌底からのローキックという得意のコンヒネーションてハンを攻めたてた。ハンも持ち前の冷静さと相手の意表をつく素早い動きて幾度と無くクライをグラ．トに引きずり込むか、クライは冷静にサードロープへエスケーフする。12分過ぎハンはクライの蹴り足を捕らえ、完璧なレックロックを極めるが、ニアロープ。そして、数分後猛烈なくらいの攻めの前にマットに沈んたのはハンであった。

「確かにハンは手強い相手たったか、今日の俺には負けられない理由があった。それは次のタイトル戦ても同しことた。」

ティシーの表情に笑顔は無い。それは、この試合かヘルトへのワンステッフてあり、本当に笑顔を見せるのは彼女の腰にEWAのベルトか巻かれた時たけたからた。（ティ）

越後しのぶ(新女)　日本海プロレスに参戦！
Jrウェルター級に挑戦か

最近激しい各団体の引き抜き合い・・・
日本海プロレスにとって、最大の正念場！！

▲日本海プロレス　トップイベンターの一人、長谷川。
必殺のローリングソバットは脅威なのだが・・・

◀新女での試合を終えて、帰宅途中の越後にインタビュー。日本海プロレスの事についてはノーコメントだった。これからの彼女の行動が気になる。

参戦初日は長谷川、豊多摩と２人抜きマッチ？
ハンディキャップマッチの可能性も!!

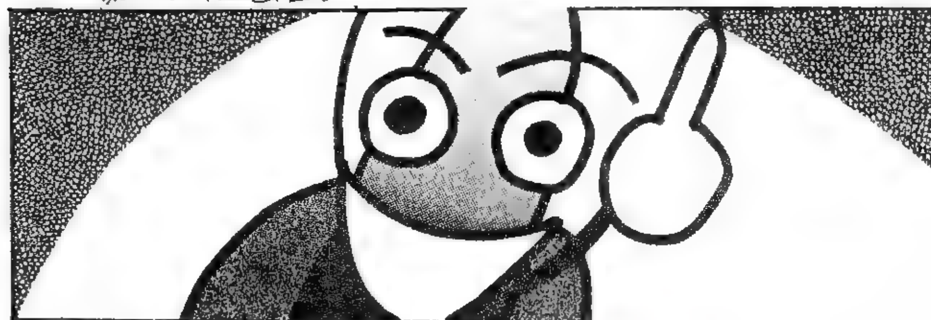
▼一方の豊多摩　奈美。投げには定評があるが・・・。
とにかく日本海プロレス、二人のトップイベンターが越後とどう闘うか興味は尽きない。（あいの裕一）

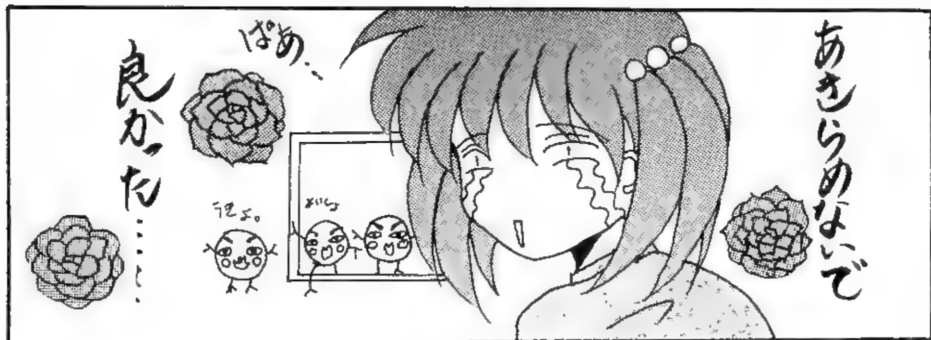
ウゴウゴルーガ広島再開

反象事氏、心の叫び第2弾!

副題。3Dのナゾのみかん。

涙でくもるTVの画面。





斎藤、WWKA世界王者を倒し、L'SK－1を制す！

ＷＷＫＡ世界ミドル級王者メアリー・スミス、ＵＷＫＦ世界ライト級王者パトリシア・アーツ、欧州空手王者アリサ・ハーグ…

これら壮々たるメンバーが参戦した、文字どおり打撃系格闘技最強を決定するトーナメント、Ｌ'Ｓ・Ｋ－１。

その大会のリングに最後まで立っていた選手が斎藤彰子であろうとは、失礼ながら誰が予想しえたであろうか？

現在は新日本女子のリングに上がっているとはいえ、確かに斎藤は歴とした空手家。過去、南や祐希子との異種格闘技戦を行ない、プロレスファンにもその実力を認められている斎藤であるが、正直この大会に出場した他のメンバーに比べれば、実績が落ちることは否めなかった。

ところがその斎藤が１回戦、イギリス空手王者マリア・トンプソンを、続いて２回戦、元ムエタイ王者シャナン・カオサイをともに右ミドルでＫＯ。特にカオサイとの試合では、最終ラウンドでの逆転ＫＯであったため、場内は異様なほどの盛り上がりを見せた。

▲フィニッシュの左ハイ。ボディ打ちで　ガードが下がった所を的確に打ち抜いた。

◀スミスは身長差を利したヒザ攻撃を多用していた。

　こうして、我々の戦前の予想は全く覆された。その理由はいたって簡単、斎藤が驚くほどの実力を蓄えていた－　その一点に尽きる。シャナン・カオサイなどは優勝候補の一角にも上げられていた強豪。そのカオサイを倒してしまったのだから、斎藤に対する期待感が記者席の方にも生まれ始めたのも、無理からぬことであった。
　だが、決勝の相手は現ＷＷＫＡ世界ミドル級王者、”女王”メアリー・スミス。スピード、テクニックともに斎藤より一枚上手である。しかも斎藤は、カオサイ戦で右の脇腹を痛めており、加えてここまでの精神的な疲労が重なり、極めて不利な状況に立たされていた。
　しかし、斎藤は最後まで、あのスミス相手に一度もダウンすることがなかったのである。恐るべき精神力。最後の左ハイなどは、スミスのお株を奪うほどの見事なものであった。
　この大会で優勝することの価値は計り知れないものがある。斎藤は、打撃系格闘技の頂点に立ったのだ。
　我々はもう一度、彼女の強さを再認識する必要がある。　　　　　（桂）

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

群雄割拠、魑味魍魎渦巻く（？）女子プロマット界を緻密にシミュレートできると、一部業界でウワサの（嘘）「レッスルエンジェルス３」。
今回は、３人のＰＬＵＭスタッフによる団体経営モードのマルチプレイのリプレイスペシャルを、ここ広島市の一画にある開発室よりお届けしましょう。
それだけではなく、このリプレイを読むことで、健全な団体運営に必要な知識も同時にチェックできるという、実に一石二鳥なビュリホー企画であります。

まずはリプレイに臨む３人を紹介しましょう。

全日空プロレス代表取締役

ディック・ブラザー

AB型　24才

こいつの人生は スタンハンセンに
始まり、ハンセンに 終わる
だろう。

外人好き。とにかく外人が好き。プロレスもサッカーも野球もレーサーも、好きになるのは決まって外国人選手。
残念ながらこのゲームでは、外国人だけの団体というのは作れないため、やたらとマスクマンを増やして、国籍不明にしてしまう傾向にある。九州に地盤を置いた経営を目指す。

はかったな！ブッチャー！代表取締役

えみ某

O型　20才

ウルトラマンの最終話に
バルタン星人が出てきたと
信じてうたがわない。

ＰＬＵＭ唯一の女性スタッフだが、開発室内であまり女性らしい扱いは受けていない。まあ自業自得だろうが。
佐々木健介とスティーブ・ウイリアムスのファンだが、最近はパンクラスの船木に転びつつあるようだ。この好みの通り、一貫性のない、いきあたりばったりな経営になるであろう。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

日本プロレス振興会代表取締役

斎藤なつき

A型 26才
最近のお気に入りゲームは、
エコーザドルフィン（MD）。

カルトゲーマー。ゲームショップで一個数百円のゲームを買って来ては、楽しそうにプレイしている。本ゲームのデバッグ中においても、システムの隅をつつくような裏技まがいのプレイを連発、その名に恥じぬ活躍を見せた。ビューティ市ヶ谷のシンパ。市ヶ谷を中心とした経営を行なうであろう。

さてさて、こういった面々による団体経営と、激しい興行戦争の顛末はいかに？

1年1月　各々の想いを心に秘め、いざ出陣！

まずは全日空、すかさず①沖縄出身のブレード上原をスカウト。九州制圧に向けての第一歩か。新人募集では紅が来るが、これを拒否。
「福島出身のヤツなどいらん。」と、あくまで九州出身者にこだわる姿勢を見せる。
はかったな！は氷原ちづるをスカウト。続いて小縞聡美が入団し、すかさずハン、クライといった強豪のいるＥＷＡと提携を結ぶ。
「早くいいベルトが欲しかったんだもーん。」
…ってお前な、いきなりそんな所と提携しても、②所属日本人が勝てないだけだぞ。
振興会は思った通り市ヶ谷をスカウト。これだけで初期ＡＰのほぼ半分を使ってしまう。市ヶ谷のためならどんな犠牲もいとわない姿勢はさすがである。
「市ヶ谷のＡＬＩを９９にする」と宣言。やりかねん。
新人募集では紅が入団し、続いてじＳＷＷと提携。③旗揚げ可能な状態となった振興会は、早速後楽園ホールにて旗揚げ興行を行なうのであった。
市ヶ谷の相変わらずタカビーな挨拶で始まった日本プロレス振興会旗揚げ興行は、２，０４０人と超満員の観客を集め、メインでは市ヶ谷がサラーラ・ダビを問題にせず撃破。こうして各団体とも快調なスタートを切った。

1年2月　3団体揃う！

はかったな！は富沢をスカウト。外人は高いが日本人は安物買いである。新人募集で山元が入団。これで旗揚げＯＫ。
全日空がフリーの大物、サンダー龍子の獲得に動く。熊本出身の龍

子は、全日空にとっては喉から手が出るほど欲しいレスラーであろう。⑤旗揚げ前であるので、確実に獲得できた。
早速WWAと提携し、こちらも旗揚げ準備は万全。
一方、すでに活動を始めた振興会はパンサー理沙子をスカウトし、さらなる戦力増強に余念がない。さすがに抜け目がないヤツ。
そしていよいよ全日空とはかったな！が旗揚げ。全日空は”西の聖地”博多スターレーンを、はかったな！は後楽園ホールを、それぞれ超満員にして旗揚げ興行を成功させた。
振興会は全８戦のシリーズを組み、２千人クラスの会場は超満員にして、資金を貯め込む。⑤奇跡的にケガ人はなし。
こうして凌ぎを削る３団体が出揃った。

１年３月　コング宍戸、見参！

全日空、⑥新人募集するも応募なし。地方団体の辛さか？仕方なく、上原に新たに技を覚えさせる。今月、初の東京進出を果たし、後楽園ホールを超満員にする。西と東の聖地を制し、上機嫌のディックである。
振興会には新人の中では大物のコング宍戸が入団。この人材を得て大阪進出を狙う模様。
はかったな！は、何とエース永原が負傷！次シリーズの欠場を余儀なくされてしまったが、ＥＷＡの力もあり、観客動員は健闘。伊達に高い外国人を雇っていなかったようだ。

１年４月　混乱の中、龍子、ベルト保持者に！

振興会は、着々と市ヶ谷⑦ＡＬＩ９９化計画を進行させているようである。現在彼女のＡＬＩは５３。
永原は回復したものの、はかったな！はまたもや負傷者を出してしまった。山元である。日本人の駒が薄いので、痛手である。仕方なくバカンスへでかける。
全日空はまたもや新人が集まらない。未だ新人は０である。それならばとスカウトしようとしたが、キューティ金井も買えないくらいＡＰがない。やはり地方は辛いということか？
この月はタイトルマッチが２試合行なわれた。まずは振興会がＵＳＷＷヘビーのタイトルマッチを行ない、リンがピーチからベルトを奪取。何故外国人同士で？とお思いであろうが、理由は後で分かることになる。
続いて、全日空がＩＷＷＦメキシコのタイトルマッチを行ない、龍子がサモアンからベルトを奪取。初の日本人チャンプとなった。良かったな。

１年５月　ザンギ使いのキューティー金井　怒涛のいきおいで、ディックを破る！

全日空、龍子戴冠するも負傷。日本人エースの欠場に頭を抱えるディックである。おまけに前回、上原のスタミナをアップさせるのを⑧忘れていたため、入院一ヶ月ときたもんだ。

「しまったあああああ！」
おバカである。
さらに不幸は続く。またもや新人応募なし。ならばとキューティ金井をスカウトに赴くも、これを断わられ、為す術無し。というわけでこの月は興行なし。合掌。
はかったな！はバカンスのおかげで山元が復帰。⑨しかしＡＰが底をついたため、富沢を強化するだけでジムを終了。その後全８戦行なうも、「茨城で赤字！ひえええ！」
やはり日本人の手薄さが響いているようである。
一方、振興会は菊池、小川、越後の新日本女子勢の挑戦を⑩受け、ここぞとばかりに打って出る。各会場で満員御礼である。

１年６月　強いぞ！　キューティー金井、ディックに追い討ち！　ディック再起不能!!

振興会、無理がたたったのか、市ヶ谷、理沙子、コングが相次いで負傷。
全日空はまだ新人が来ない。キューティにも断わられる。
「なぜだーっ！！」
お前嫌われてるんじゃねーの？しょうがないので上原の退院を待ってバカンスに行く。
はかったな！は小縞が行方不明（笑）。何処へ行った小縞！
この月、またもや外国人同士のＵＳＷＷヘビータイトルマッチが行なわれ、ビートンがリンからベルトを奪取。何を企む斎藤なつき！

１年７月　貧富の差・・・

振興会、この月は無理をせずにバカンスへ向かう。
「ほっほっほ。」と上機嫌の斎藤なつき。前回の興行で新女も蹴散らして、いい気分で観光、とゆーわけである。
次ははかったな！に新女が来襲。そしてお待たせの写真集の依頼。⑪
富沢と氷原を生贄にする。
相変わらず新人の来ない全日空。金井をスカウトしようとしたか…
「ＡＰがない…。」
二ヶ月興行してねーんだから当り前だっつーの。
この月のタイトルマッチでは、クライがハンのＥＷＡヘビーを奪取し、龍子がメキシコヘビーを防衛。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

1年8月　紅・コング組、ベルト奪取!!

はかったな！、またもやエース永原が負傷。
振興会では、コングが市ヶ谷からパワーボムを伝授されたようだ。
「このパワーボムは、私が使うからビウティなのよ！オーッホッホッホ！」
よく分からんヤツ。
全日空はいまだに新人が来ない。もーあきらめたらどーだ？
スカウトしようにも、多少ＡＰが貯まるも、金井のデータが後期になってしまったため、一気に値上がり。ぼう然とするディックである。要領の悪いヤツ。仕方なく藤島に狙いを変え、見事に獲得。よかったなあ、おい。
今月はＵＳＷＷタッグベルトが移動。紅・コング組が奪取に成功した。ちなみに富沢もＥＷＡヘビーに挑戦したが、クライに蹴り殺されたのであった。

1年9月　ス○イムなんて、言わせない！……金井談

久々に新人が釣れる。しかし全日空ではなく、振興会。渡辺”ジュリアナ”智美である。
「なぜだあああ！」
うるさいぞディック。
「ふん、香川出身のヤツなんぞいらんわい！」
見苦しい負け惜しみである。
その全日空は、上原を海外遠征に向かわせようとしたが、新女が殴り込んで来たため二ヶ月後に延期。メンバーは菊池、金井、小川。
やはり金井とは縁がなかったよーだな。
新人は当然のように来ない。だからもうあきらめろって。
はかったな！、永原治るも富沢負傷。やはりクライの蹴りは重い。
「そろそろ最強タッグに備えて強化せねばっ」
って、そんな手薄な日本人で参戦する気か？自分のところの興行は大丈夫かよ。
「でも今回はバカンス。」
あっそう。
全日空の興行では、エース龍子負傷をおして出場するも、金井にシングルで負けてしまうという大波乱。後期データの金井ちゃんは強いからねえ。

1年10月　最強タッグを目前に、秘密計画発動か!?

振興会、市ヶ谷とコングが負傷するも、大勢に影響なし。
はかったな！が何やら企んでいるようだが…
「そろそろ秘密計画を発動させねばっ」
とえみ某。どーせつまらんことを考えているに決まっている。
全日空にサイン会の依頼。こんなに人気があるのに新人は来ない。
その恨みを龍子が金井に相手に晴らす。シングル３連勝だ。
各団体とも年末の最強タッグを睨んでか、このところあまり派手な動きはないようだ。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

1年11月　山元が行方不明！　そして謎のマスクマン登場！

全日空に待望の新人来る！しかも長崎出身の井上である。狂喜するディック。そして予定通り上原をメキシコ遠征に向かわせる。
振興会は市ヶ谷を新女に殴り込ませる⁉最強タッグ前の小手調べというわけか？現在ＡＬＩ７７の市ヶ谷。このまま本当にベビーフェイスの道を歩むのだろうか？注目したい。
さらには、ビートンの持つＵＳＷＷヘビーに紅が挑戦し、見事にこれを奪取。外国人同士のタイトルマッチを組んで、次々と王座を移動させていたのは、紅に勝ち易くさせる為であったのだ。
はかったな！は山元が負傷。さらにその後行方不明に（？）
そ、そして、「ヂノーグ」と名乗る謎のマスクマンが登場！一体こいつは何者だ！…って、髪の色と使う技でバレバレだぞ、○綺。
しかしこのヂノーグがクライ相手に大健闘をみせる。負けたけど。
やるじゃねーの小○…じゃなかったヂノーグ。

1年12月　最強タッグリーグ戦だ!!

ついに各団体に新日本女子から最強タッグの招待状が届く。各陣営とも最強の布陣で臨むのかと思いきや…
全日空はナンバー２の上原がいないため、龍子・藤島組で出場。藤島の頑張りがカギ。
振興会は、大方の予想を裏切って理沙子・コング組で出場。何でも市ヶ谷はタッグには興味がないとかで…　う～む、さすがに市ヶ谷のキャラクターを心得ておるな、斎藤なつき。
はかったな！は永原・富沢組。…そうか、これが最強だよな。
「参加することに意義があるのよっ」
まあそうかもな。
この他の出来事としては、全日空がミミ吉原を獲得し、振興会が新人募集で神田幸子を獲得。
着々と選手層の増強に務めるこの２団体とは逆に、相変わらず手薄なはかったな！。今回、永原・富沢を最強タッグに出したために、人数不足となり、自主興行不可能。寒いヤツ。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

さて、最強タッグリーグ戦である。戦前の予想では本命、祐希子・武藤組、対抗、ハン・クライ組、大穴、理沙子・コング組、といったところであった。果して結果はいかに？

４日目を終えた時点での星取表は以下の通り。

	祐希	ハン	コー	理沙	龍子	氷原	
祐希子・武藤組	−		○	○	○	○	4-0
ハン・クライ組		−	○	●	○	○	3-1
ｺｰﾃﾞｨ・ｽﾃﾗ組	●	●	−	○		○	2-2
理沙子・コング組	●	○	●	−	○		2-2
龍子・藤島組	●	●		●	−	○	1-3
氷原・富沢組	●	●	●		●	−	0-4

予想通りの展開となって、いよいよ５日目に突入する最強タッグ。まずはコーディ・ステラ組対龍子・藤島組。いきなり藤島がコーディボムをウラカン・ラナで返すも、見せ場はそこだけ。
龍子の奮戦も空しく、最後は藤島が、ダブルインパクトのあとステラのジャーマンに豪沈。
「そんなバカな！」
ディック、藤島を出したお前が悪い。
続いて氷原・富沢組対理沙子・コング組。はかったな！と振興会の意地のぶつかり合いとなるかと思いきや、富沢があっさりと、理沙子のキャプチュード（特カード）、コングのパワーボム連発の前に僅か６分で沈んでしまった。
「わび寂びのない試合よのお〜。」
「理沙子…あんたってヤツは…」
氷原と理沙子のスープレックス合戦を見たかったのだが、氷原・富沢組、ホントに参加しただけだったな。
さていよいよメインイベント。祐希子・武藤組対ハン・クライ組は期待に違わぬ好試合。
ハンのスリーパーの後、クライの掌底連打で武藤を攻めるが、武藤も場外バックドロップなどで反撃、祐希子に交替。しかしハンのサブミッションが祐希子を捕らえ、アキレス腱固め、ＳＴＦで祐希子を追い込む。
さらに合体攻撃、そして怒涛のハリケーンラッシュで決まったかと思いきや、カウント２，５！
ここから反撃に移る祐希子・武藤。ムーンサルトプレスを決めた後に武藤が特カードによるフランケンシュタイナー！見事クライからカウント３を奪い、全勝優勝を決めたのであった。さすがに主役は強い。
しかし最後の特カードが出なかったら、クライがむとめを蹴り倒していただろーな。

とゆーわけで結果は以下の通り。やっぱ最強メンバーを送り込まなきゃ優勝はできない。振興会は市ヶ谷・理沙子組だったら勝ててたかもね。

祐希子・武藤組	5勝0敗
ハン・クライ組	3勝2敗
コーディ・ステラ組	3勝2敗
理沙子・コング組	3勝2敗
龍子・藤島組	1勝4敗
永原・富沢組	0勝5敗

2年1月　　新年早々、エルシーサー見参！

年も明けて1月。各陣営新たな気持ちでリプレイに臨んで欲しいものだ。
全日空に、謎のマスクマンがメキシコより襲来。その名はエル・シーサー。ま、正体はバレバレだけどな。龍子とのタイトルマッチを熱望しているらしいぞ。
はかったな！は他の団体と比べて選手の成長が鈍い。
「なぜじゃあ！！」
ま、相手があの連中じゃしょーがねーよな。
振興会は余り動きがない。これは余裕と受け止めるべきか？
試合の方は、やはりエル・シーサーに注目が集まる。このシリーズは負けなしで最終戦を迎え、龍子のベルトに挑戦するも惜敗。
一方、日本人選手が伸び悩むはかったな！であるが、やはりハン、クライの壁は厚く、黒星が続く。

2年2月　　サイレンがひびく夜の街角・・・。

今月は負傷者が大量発生。まずははかったな！、謎のマスクマン、ヂノーグが負傷。振興会は市ヶ谷、コングが相次いで入院。さらに全日空は龍子とミミが負傷、藤島が入院一ヶ月、井上が入院二ヶ月という大被害。１１９番も大忙しである。
というわけで、この月に興行が行なえたのは、日本人選手に余裕のある振興会だけであった。みんな、選手の健康管理はちゃんとやれよな。
「おーっほっほっほ！」
斎藤なつき、笑い方が市ヶ谷に似て来たぞ。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

2年3月　いやへん（慰安）バカンス！

はかったな！、ヂノーグの負傷がまだ癒えないので、今月はバカンスに行くことにするようだ。
振興会は理沙子と紅が負傷した。市ヶ谷とコングの負傷も癒えないため、さすがに興行が打てない。というわけで、ここもバカンスへ出発。
全日空にはサイン会の依頼が来た。エル・シーサー、龍子、ミミの3人を出席させる。
「エル・シーサーは大人気じゃのお」
と、ディック。そうかあ？

さて、ここらで全国のファン支持率状況を見てみよう。

北海道	振興会
東北	はかったな！
関東	振興会とはかったな！が二分
東京	振興会
東海	はかったな！
中部・北陸	新日本女子
紀伊半島	はかったな！
大阪	振興会
中四国	全日空
九州	全日空

やはり東京、大阪の二大都市圏を手中に収める振興会が一歩リードといったところ。

2年4月 ビューティー失踪！ そして謎のマスクマン登場!!

全日空に久々の新人、北都ひろみがやって来る。九州制圧後は東北がターゲットか？
はかったな！のえみ某社長、何を思ったかEWAとの提携を破棄！日本人選手が勝てない現状についに嫌気がさしたのか？しかし他の海外団体というと…アレしかねーぞ。
さらに謎のマスクマン（こればっか）「ヂノーグZ」（笑）が登場し、混迷の深まるはかったな！であった。
振興会は、何と市ヶ谷が失踪（？）！バカンスから帰ってこねーんだってよ。まったくどこに行ったんだか。
その穴を埋めるべくテディキャット堀をスカウトする斎藤なつき。この辺りは抜け目ない。
そして全日空の興行で思わぬハプニング！謎のマスクマン（もうええっつーの）ビュリホー仮面X（爆笑）、ヂノーグ、ヂノーグZ、氷原の4名が突如乱入！氷原がいるということは、はかったな！の仕業らしいが、では、果してビュリホー仮面Xとは！？
そのXは氷原と組み、龍子・シーサーの最強コンビと激突、これを撃破！かなりの実力者と見た！
龍子・シーサー組、最終戦の大阪で雪辱するも、遺恨の残る内容であった。
クロスオーバーする3団体、果してこの先どうなるのか？

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

２年５月　恐怖！　弱い者いじめをするダークスターカオス!!

全日空、藤島と井上退院するも、北斗負傷。北斗、その傷をおしてはかったな！に殴り込む。元気のいいヤツ。
振興会では市ヶ谷が依然行方不明。
「どこ行ったんだろーねえ、市ヶ谷。」
と、斎藤なつき。まあ、行き先は大体想像がつくけどな。
全日空の殴り込みを受けたはかったな！、やはりと言うべきか、ＷＷＣＡと提携。そんなＥＷＡより手強いとこと提携してどーすんだよお前。
「なんでこんなに強そうなのばっかりなの！？」
知らねーよ、お前が選んだんだろ。
さすがにダークスターカオスは怖かったのか、今シリーズには出場させなかったが、代わりに（？）ビュリホー仮面Ｘが現われ、大混乱！どうやらビュリホー仮面Ｘは振興会の所属らしい。そんなもん分かってるって？
全日空の方では、シーサーが龍子からメキシコヘビーを奪取した。

２年６月　ヂノーグZ、必殺技発表!!

全日空、新たにＥＷＡと提携。やはり外人好きの血が騒いだようだが、藤島が再び入院し、ミミも負傷。もしかしてタイムリーな補強だったのかもしれん。
ＷＷＣＡと提携してＡＰのないはかったな！は、ヂノークＺの必殺技名を変更。ま、タダだしね。
「Ｄ・ロッキングアームＺ」。Ｄはデンジャラスのらしい。ただのチキンウイングアームロックだけどね。
振興会は堀が負傷。理沙子、コング、紅がサイン会に出席する。

２年７月　ビュリホー仮面、ALＩ99到達!!

ビュリホー仮面ＸのＡＬＩは９９、ＣＨＡも９９！そのビュリホー仮面Ｘが新女に殴り込み。南を下す。高笑いが聞こえるようだ。
はかったな！、永原・富沢の最強コンビでコーディ・ステラの持つＷＷＣＡタッグベルトに挑戦するも返り討ちを食らう。まだまだ修行が足らんようだな。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

全日空は、ミミ吉原をEWAに遠征に出す。そんな余裕かあるようには思えんが…。
「可愛い子には旅をさせろってゆーじゃないですか。」
…まあいいけどな。
龍子はハンに負けてます。

エル・シーサー　です。なんでカオスのマスクをかぶっているのかと言いますと、デバックバージョンの時は、マスクの絵が完成してなくて、カオスのマスクCGがダミーで入ってました。ディックはこのカオスマスクをブレード上原にかぶせるのが、ことのほか気に入ってまして、その頃より、エル・シーサーといえばカオスマスクのイメージがあったわけなのです。

2年8月　ジャーマン炸裂!!

全日空、龍子がクライからEWAヘビーベルトを奪取する。打撃技勝負なら負けねえってことか。ハンには勝てねーもんなあ。
はかったな！は新女に殴り込み。永原・富沢がボンバー・南組の持つIWWFアジアヘビーに挑戦し、何と戦前の予想を覆し、永原・富沢組が王座奪取に成功！最後は永原の伝家の宝刀（バカのひとつ覚えともゆーが）、ジャーマンがボンバーに炸裂してのピンフォール勝ち。
「うほほーい！」
はしゃぐえみ某。人間とりあえずやってみるもんだなあ、おい。
振興会は渡辺と理沙子が負傷。ビュリホー仮面Xとコングがやはり新女に殴り込む。新女もいい迷惑である。
その他のメンバーはバカンスへ向かった。

ビュリホー仮面X　です。
所属団体不明のナゾのレスラー。
いろんな団体に顔を出しては、ベルトを奪取するといった行動を取ってました。

2年9月 ビュリホー仮面、迎撃作戦！　さらなる混乱の時代へ・・・

振興会は自分のところの興行をほっておいてビュリホーとコング、紅の3人をはかったな！に殴り込ませた。どうも出稼ぎ根性（？）が染みついてしまったようである。
全日空、ミミ吉原が一回り大きく成長して帰国したが、シーサーと龍子が負傷したため、バカンスへ。両巨頭がケガをしてしまっては興行にならない。
振興会の殴り込みを受けたはかったな！は、日本人が貧弱なため、ビュリホー仮面X迎撃のために強力外人の力を借りた。ダークスターカオスである。

レッスルエンジェルス3
REPLAY SPECIAL

しかしタッグでこれを破ったビュリホー、WWCAヘビーへの挑戦を要求。
こうして来月、カオスとビュリホー仮面Xとのタイトルマッチが組まれることになった。

…という訳で、まだまだ3団体の興行戦争は続いて行く訳でありますが、ページの方がなくなってきましたので、今回はここら辺でおしまい。いかがでしたでしょーか?
どーもこの連中は偏ったプレイをしてるよーな気がするので、もしかするとあまり参考にならなかったかもしれませんが、その辺りはごよーしゃを。
それではみなさん、「レッスルエンジェルス3」を、隅から隅まで楽しんで下さい。

文・反事象"パパン"桂林

1・団体勢力表示(地図上)
勢力(05-99)で処理され10ポイントを超えると3ポイントごとに次のレベル(表示色)になります。ご当地出身の選手が興行に参加した場合は5ポイント上乗せされます。

2・選手はシリーズで負け越すとあまりAPが貰えないので、いきなり強い外国人と試合をしない方がいいです。

3・選手が、提携団体の選手を含めて6人以上。

4・旗揚げ後のスカウトは、(カリスマ+信頼度)<(1D100+20)+ (回数×25)で成功。
無所属選手の場合は、(1D100+40)。

5・けがの発生
けがのチェックは1試合ごとに行われます。
けがの頻度=9-キャラの耐久度+マッチ補正
(マッチ補正とはメインイベントに限りシングル =3、タッグ=2、 6人タッグ=1の補正値)
けがの発生確率=けがの頻度/100
また、連戦の場合はキャラの耐久度は4、6、7試合目終了時に1ポイントづつ減っていきます。

6・旗揚げ後の新人の応募は、(80-プレイヤー人数-その団体の選手数)≧1D100

7・試合によるカリスマ&アライメントの変化
(フォールした人とされた人のみ変化)
カリスマ
評価値の高い相手に勝つと1ポイント上昇
評価値の低い相手に負けると1ポイント下降
アライメント
アライメントの低い相手に勝つと1ポイント上昇
アライメントの高い相手に勝つと1ポイント下降

・反乱軍の発生
アライメントが20を下回ると協調性を欠き反乱軍となります
マッチメイクをオートでやるとその性質が顕著に現れるはずです。

8・スタミナ(耐)は、常にチェックしましょう。

9・バカンスに行くと負傷者は回復し、スタミナはAになります。

10・新日本女子が挑戦して来る条件は、旗揚げ後で、自団体のトップ3(次の試合に出場可能な選手)の合計評価値+500が、新女の上位5,6,7番目の選手の合計評価値を上回った場合。

11・「おしえてプログラマー!」を参照のこと。

12・選手データが後期になるのは、新女の最初の殴り込みがあって3ヶ月後。

13・海外遠征で、ひと月に上がる評価値
(2500÷評価値)×2+5が、上がる最大値。

14・最強タッグへの参加条件
最初の新女の殴り込みがあったあと、毎年12月。
ただし出場可能な日本人が2人以上必要。

15・「おしえてプログラマー!」を参照のこと。

16・新女に殴り込めるのは、新女からの最初の殴り込みがあった月以降。ただし12月は不可。

17・よーするに、あまり外人との対戦成績がよくないってこと。

18・大会場を持っている都道府県で人気が高いと、当然それだけ有利。

19・提携破棄に必要なAPは、タダ。

20・必殺技名の変更は、他に何の影響もない。選手名の変更は、アライメントが10アップ。

21・偉い。

あ、あたしの
出番ゎ……

クリス・モーガン

おしえて!プログラマー! 団体経営編

```
****************************************
*                                      *
*          ジムモード上のＡＰ一覧          *
*                                      *
****************************************
```

１）パラメーターを１つ上げるための必要ＡＰ

・基本ＡＰは１０ＡＰです。

・投げ攻撃（上限　１５［Ｓ］）
投げ攻撃パラメーターが筋力以上、筋力＋２以下の時　２０ＡＰ
投げ攻撃パラメーターが筋力＋３以上の時　３０ＡＰ

・極め攻撃（上限　１５［Ｓ］）
極め攻撃パラメーターが回復－１以上で回復＋１以下の時　２０ＡＰ
極め攻撃パラメーターが回復＋２以上の時　３０ＡＰ

・打撃攻撃（上限　１５［Ｓ］）
打撃攻撃パラメーターが体力－１以上、体力＋１以下の時　２０ＡＰ
打撃攻撃パラメーターが体力＋２以上の時　３０ＡＰ

・飛び攻撃（上限　１５［Ｓ］）
飛び攻撃パラメーターが速さ以上、速さ＋２以下の時　２０ＡＰ
飛び攻撃パラメーターが速さ＋３以上の時　３０ＡＰ

・防御は［４カテゴリー共通］（上限　１０［Ａ］）
４つ（投げ、極め、打撃、飛び）の防御の総計３２以上の時　２０ＡＰ

・筋力（上限　１０［Ａ］）　筋力９以上の時　１５ＡＰ
４つ（筋力、体力、速さ、回復）の総計３２でＭＡＸ

・速さ（上限　１０［Ａ］）　速さ９以上の時　１５ＡＰ
４つ（筋力、体力、速さ、回復）の総計３２でＭＡＸ

・体力（上限　１０［Ａ］）　体力９以上　１５ＡＰ
４つ（筋力、体力、速さ、回復）の総計３２でＭＡＸ

・回復（上限　１０［Ａ］）　回復９以上　１５ＡＰ
４つ（筋力、体力、速さ、回復）の総計３２でＭＡＸ

・耐久（上限　１０［Ａ］）　一律　５ＡＰ

２）技取得するための必要ＡＰ一覧表

難易度	1	2	3	4	5	6	7	8	9
必要ＡＰ	10	10	12	14	16	18	20	22	24

3）難易度変更の必要ＡＰ

難易度	±１	±２	±３	±４	±５	±６	±７	±８
必要ＡＰ	5	10	15	20	25	30	35	40

4）団体提携の必要ＡＰ

ＷＷＣＡ	１５００ＡＰ	ＥＷＡ	１０００ＡＰ
ＷＷＡ	７００ＡＰ	ＵＳＷＷ	４００ＡＰ
ＩＷＷＦ	提携できない	ＡＡＣ	提携できない

注意：　他のプレイヤーと提携している場合は１．５倍のＡＰが必要とする

5）その他の必要ＡＰ

バカンス	１００ＡＰ	マスクマン	３０ＡＰ
スカウト（成否関係なく）	２０ＡＰ	新人募集（成否関係なく）	２０ＡＰ
名前変更	１０ＡＰ	必殺技変更	１０ＡＰ

6）取得ＡＰ
各レスラーの毎月の取得ＡＰは次のように出します。
Ｘ　＝　（２４０００／現在のレスラー評価値）＋前月の試合状況
前月の試合状況　　勝ち越し　：　＋１０　　引き分け　：　０
　　　　　　　　　負け越し　：　－１０　　出場しない　：　－１５
注意　：　旗揚げ前、スカウト、新人募集時は５０ＡＰ

```
*************************************
*                                   *
*            特殊イベント            *
*                                   *
*************************************
```

・特殊イベント一覧

写真集
サイン会
一日署長
ＴＶ契約
ＴＶ番組出演依頼
盗難

注意　：　特殊イベントは旗揚げ以降にしか発生する可能性があります

1）写真集

発生条件　：　一人以上（入院や海外遠征しているレスラー以外が一人以上）
発生確率　：　２０％（このイベントが発生したときから３ヶ月はこのイベントは発生しない）
発生効果　：　選ばれたレスラーの評価値×カリスマ÷２が販売冊数。
販売冊数×（２００＋カリスマ）が利益として団体に入る。

2）サイン会

発生条件　：　カリスマが５０以上が３人以上（入院や海外遠征している

レスラー以外が３人以上）
発生確率　：　２０％（このイベントが発生したときから３ヶ月はこのイベントは発生しない）
発生効果　：　サイン会にでた３人のレスラーのカリスマの合計×１万円が収入として団体に入る。

３）一日署長

発生条件　：　カリスマが６０以上でアライメントが８０以上が一人以上（入院や海外遠征しているレスラー以外が一人以上）
発生確率　：　２０％（このイベントが発生したときから３ヶ月はこのイベントは発生しない）
発生効果　：　５０万円が収入として団体に入る。団体評価が３０上がります。

４）ＴＶ契約

発生条件　：　カリスマが７０以上が二人以上、団体の人数が６人以上
発生確率　：　２０％（このイベントが発生したときから３ヶ月はこのイベントは発生しない。契約以降は発生しない。）
発生効果　：　契約した時はこの月以降５００万円が放映料として団体に入ってきます。

５）ＴＶ番組出演依頼

発生条件　：　カリスマが７５以上でアライメントが３０以下が一人以上（入院や海外遠征しているレスラー以外が一人以上）
発生確率　：　２５％（このイベントが発生したときから３ヶ月はこのイベントは発生しない。契約以降は発生しない。）
発生効果　：　５０万円が収入として団体に入る。団体評価が３０上がります。

６）盗難

発生条件　：　１億円以上の資金があること
発生確率　：　5％（このイベントが発生したときから3ヶ月はこのイベントは発生しない。）
発生効果　：　資金の４５％から５５％が盗まれる。

団体経営モードのクリアの仕方

このゲームは、クリス・モーガンの持つＩＷＷＦ世界ヘビー級王座を奪うとクリアとなります。しかし、モーガンのいるＩＷＷＦとは、お金では提携できません。ではどうすればいいのでしょーか？

1・まず、ＩＷＷＦアジアヘビー王座を奪う。

新女の最強タッグリーグ戦に優勝すると、アジアヘビーへの優先挑戦権が貰えますので、この機を逃さずアジアヘビーを奪取します。
もしこの時に奪取に失敗しても、その後新女に殴り込めば、タイトルマッチを組んでくれることがあります。

2・するとモーガンの方からノコノコやって来る。

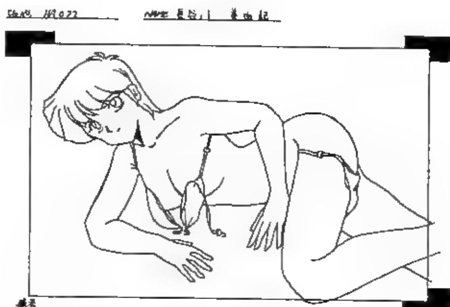
モーガンはアジアヘビーが大好きです。アジアヘビーのベルトを持っている団体にタダでやって来てくれます。付き合ってみると結構イイ奴なのです。
しかし、せっかくモーガンが来てくれても、タイトルマッチを組み忘れたり、タイトルマッチを行なっても負けてしまっては台無しです。
そんな時モーガンは、こう言います。

3・アジアヘビーの防衛戦をやって勝てたら、また来る。

アジアヘビーの防衛戦の相手は、他団体の選手か、外国人選手に限られます。自分のとこの選手とやっても、モーガンは来てくれませんので、注意しましょう。
この時、他団体の選手に負けてしまった場合は、当然アジアヘビーはその団体に行き、モーガンもそっちへ行ってしまいます。外国人選手に負けた場合は、アジアヘビーは新女に戻ります。

4・とにかくモーガンとタイトルマッチをやって勝つ。

モーガンははっきり言って強いので、気合い入れてかかりましょう。
勝てればエンディングが待っています。



おしえて!プロレスラー! 試合編

試合の計算式一覧

HP10　　：現在のＨＰをＭＡＸのＨＰで割り１０を掛けたもの
　　　　　（小数点以下切り捨て）
２Ｄ６　：６面ダイスを２個振って出た目の合計値。
ポイント：（自分の攻撃パラメーター－敵の防御パラメータ）×２

（１）技判定

●基本数値

カードの数値＋（自分の攻撃パラメーター－相手の防御パラメータ）×２
使用するパラメータは、選択したカードのカテゴリーのもの。

●難易度修正

技の難易度が１０－HP10より大きい場合に基本数値から技の難易度が減算されます。

●合体技連続修正

選択したカテゴリーが合体技である場合、連続して自分の技が入った回数によって以下の数値が加算されます。－は相手の技が連続して入った場合。

－３回以下	-6
－２回	-4
－１回	-2
１回	2
２回	4
３回	6
４回以上	8

●タッチ修正

タッグ、６人タッグでタッチしようとしている場合、
タッチしようとしている選手のHP10－自分のHP10（計算値が５以上の場合さらに２倍する）がタッチ修正値として加算されます。
なお、選択した技が合体技の場合にはタッチ修正は加算されません。

●状態修正

相手の選手の状態（STANDあるいはDOWN）と選択した技によって状態修正値が加算あるは減算されます。詳しい数値は、技の一覧表を参照してください。

●連続負け修正
連続して相手の技が入り続けた場合以下の数値が加算されます。

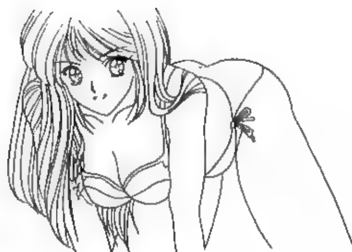
２回以下	0
３回	1
４回	3
５回	5
６回	7
７回以上	9

基本数値に以上のような修正を加えたものを算出し、両選手の数値を比較して数値の大きい方の技が入ります。特カードを選択した場合には特カードが優先されます。

数値が同じ場合、もしくは二人とも特カードの場合、前回技の入らなかった選手の技が入ります。
（２）返し技の判定
Ｘ＝技の難易度＋３－（１０－相手のHP10）＋相手の選択した技の状態修正
＋（１０－相手のカードの数値）
Ｘ％の確率で技を返します。
ラリアートを返した場合、極の攻撃パラメータがほかの攻撃パラメータより高ければ脇固めで返します。それ以外の場合は、ラリアートで返します。
パワーボムを返した場合、飛の攻撃パラメータがほかの攻撃パラメータより高ければウラカン・ラナで返します。それ以外の場合は、リバーススープレックスで返します。
必殺技にしている技を返されると挑発されたときと同じ状態になります。

（３）関節技が入った場合
体、腕、脚のＨＰが０でロープ際でなく、かつ０～９９の乱数が根性パラメータ未満の場合にギブアップします。
（３－HP10）×２＋（自分極攻撃パラメーター相手極防御パラメータ）／２
また０～９９の乱数が上述の計算値未満の場合か、腕、脚のＨＰが０の場合にもギブアップします。
ロープに逃げるを選択した場合には、ロープ際に移動するまで他の選択は出来ません。
自力で振りほどくを選択した場合
技を掛けられた選手のHP10＋２Ｄ６
技を掛けた選手の極攻撃パラメータ＋２Ｄ６
を比較して掛けられた選手の数値の方が大きければ振り解く事が出来ます。
関節技には、最大攻撃回数がありダメージを受けた回数がこれに達すると自動的に解除されます。

（４）フォールした（された）場合
カウント１の時は、０～９の乱数がHP10－１より小さい場合に返されます。
カウント２の時は、０～９の乱数がHP10より小さい場合に返されます。
ロープ際にいた場合
Ｘ＝筋力＋根性＋HP10
Ｘ％の確率でロープに逃れます。
スモールパッケージホールド、逆さ抑え込み、ローリングクラッチホールドでフォールした場合
HP10が３より大きい場合は無条件に返されます。
HP10が３以下の場合０～９の乱数がHP10＋１以下の場合にカウント３が入り試合終了となります。



上記の技以外でフォールした場合
技の難易度が2以下　　９８％
技の難易度が3　　　　９０％
技の難易度が4　　　　７０％
技の難易度が5　　　　５５％
技の難易度が6以上　　３０％
技の難易度が選択したカテゴリーの攻撃パラメータの半分以上。
もしくは、フォールされた選手のＨＰが0
　　　　　　　　　　　　　０％

前述の確率か、もしくは
Ｘ＝根性×（シングルなら１、タッグなら2／３、６人タッグなら1／２）
Ｙ＝１００－（６０－現在のHP）／１０
ＨＰが0ならばX%、ＨＰが0出なければY%の確率で返されます。
返されなかった場合にカウント３が入り試合終了となります。
返された場合ＨＰのバーが残っていれば２．５、ＨＰのバーが残っていなくてＨＰが0で無ければ２．８、ＨＰが0ならば２．９で返したというメッセージになります。

（５）カット判定
フォールされて２カウントで返せなかった場合や関節技を掛けられた場合、以下の条件でカットに入ります。
自軍からの距離が１以下　　HP10が０の時。
自軍からの距離が2　　　　HP10が１以下の時。
自軍からの距離が3　　　　HP10が４以下の時。
自軍からの距離が4　　　　HP10が５以下の時。
腕や脚にダメージを受ける関節技を掛けられている場合それぞれのＨＰが２０以下の時。
カットに入ったときの成功の判定は以下の通りです。
Ｘ＝HP10×２＋（カットする選手の速さ－カットを阻止する選手の速さ）
Ｘに以下の修正値を加算。
自軍からの距離が0　　１０
自軍からの距離が1　　　７
自軍からの距離が2　　　４
自軍からの距離が3　　　１
自軍からの距離が4　　－２
０～９の乱数がX以下ならばカットは成功します。
一度カットにはいると技を掛けられている選手のHP10が５以上なら１ターン、５未満ならば２ターンカットにはいれません。

（６）ダメージの計算
各技のダメージ式＋筋力×２
流血していれば（１０－HP10）を加算します。
場外ならば（筋力）を加算します。
特カードの場合、関節技ならば１５、それ以外の技ならば４０を加算します。

（７）回復
Ｘ＝４０＋回復×５
特カードの回復でＨＰがＸ回復します。

（８）ＣＯＭのカード選択
タッグ、６人タッグの時には、選手のタイプによって次のような条件で使用しないカードを決定します。

アシスト型	パートナーの上位２つのパラメータと比較して３以上低いカード
普通型	パートナーの上位２つのパラメータと比較して５以上低いカード
ワンマン型	すべてのカードを使用する。

上述のような条件で使用しないカードが４枚以上になるといちばん高いカードを使用してタッチします。

残ったカードの中から選手のタイプによって以下のような条件で使用するカードを決定します。

関節重視型	自軍からの距離０	一番ポイントの高いカードを出す。
	自軍からの距離１	一番ポイントの高いカードから１ポイント以内の関節技。
	自軍からの距離２	一番ポイントの高いカードから３ポイント以内の関節技。
	自軍からの距離３	一番ポイントの高いカードから１ポイント以内の関節技か飛び技。
	自軍からの距離４	一番ポイントの高いカードから３ポイント以内の飛び技かその他技。
攻撃重視型	自軍からの距離０	一番ポイントの高いカードを出す。そのカードが飛び技である場合は、２ポイント以内の他のカード。
	自軍からの距離１	一番ポイントの高いカードを出す。
	自軍からの距離２	一番ポイントの高いカードを出す。
	自軍からの距離３	一番ポイントの高いカードから１ポイント以内の飛び技。
	自軍からの距離４	一番ポイントの高いカードから３ポイント以内の飛び技かその他技。
命大事に型	自軍からの距離０	一番ポイントの高いカードを出す。そのカードが飛び技である場合は、２ポイント以内の他のカード。
	自軍からの距離１	一番ポイントの高いカードを出す。
	自軍からの距離２	一番ポイントの高いカードを出す。
	自軍からの距離３	一番ポイントの高いカードから１ポイント以内の関節技か飛び技かその他技。
	自軍からの距離４	一番ポイントの高いカードから３ポイント以内の関節技か飛び技かその他技。

シングルの場合、距離が３、４の場合それぞれ距離１，０の時と同じ条件のカードを選択します。

（９）ＣＯＭ及びセミオートの場合の技選択
通常
１０－HP10以下の難易度の技。
１０－HP10が０の場合は一番難易度の低い技。
自分のHP10と相手のHP10の差が２以上有るかタッチしようとしている場合。
Ｘ＝選択したカードの数値＋（自攻撃パラメーター－敵防御パラメータ）×２
Ｘと相手の一番高いポイントの差が
１８以上　通常より４高い難易度の技。
１５以上　通常より３高い難易度の技。
１０以上　通常より２高い難易度の技。
１０以下の場合Ｘと２番目に高い差が１５以上の場合
５％の確率で通常より３高い難易度の技。
１５％の確率で通常より１高い難易度の技。

特カードの技選択
HP10が５以上の場合は必殺技を選択します。
HP10が５未満の場合相手のHP10が自分より高ければ回復自分の方が高ければ必殺技を選択します。
ただし、タッチやフォールをしようとしている場合には、無条件で必殺技を選択します。

（１０）カードの配布
●特カードの出現確率
Ｘ＝根性＋２－HP10
Ｘ％の確率で特カードが配られます。
原則的に特カードは、一人１枚しか出ません。ただしシングルでHP10の差が５以上の場合２枚目の特カードが１枚目と同じ確率で配られます。
またＨＰがＭＡＸの状態では特カードは配られません。
●合体技カードの出現率
相手のHP10が７以下で、自分のＨＰがＭＡＸではない場合に１／６の確率で出現します。
●通常のカード
配られるカードが、特カード、合体技カードでなかった場合、投、極、打、飛、その他技のカードがそれぞれ２０％の確率で配られます。
ただし、その他技のカードの場合は、４０％の確率で配りなおしになります。
特カード、合体技カード、その他技のカードが手にある場合２枚目が配られる事は有りません。

（１１）通常の回復
試合中には１ターン毎に以下のようにＨＰが回復します。

	マット上にいる場合	コーナーにいる場合
シングル	回復力×２	無し
タッグ	回復力	回復力
６人タッグ	無し	回復力

ただし、流血時には半分になります。
フォールされた場合１カウント毎に回復力の１／２回復します。

（１２）使用できる合体技

タッグ、６人タッグの場合、合体技を行う事が出来ますが、その時使用できる合体技は、以下の条件で決まります。

	ＡＬＩの差	評価値の合計
ダブルインパクト	１０以下	２１００以上
合体パワーボム	２５以下	１７００以上
合体パイルドライバー	４０以下	１３００以上
合体ブレーンバスター	６０以下	９００以上
ダブルドロップキック	無条件	

ダブルドロップキックは、無条件で使用できます。それ以外の技はそれぞれ２つの条件を満たすと使用できます。

END

結城千種は嫌い？

by 松永直己

結城って奴は解答集になるといつも海外に出かけているって気付いてました？ 私自身はそう気にとめてはいなかったんですけど、よく考えてみると、いっつも巻頭はむとめなんですよね。私自身、記事をかくときは大一番が多いので、おっとりしたような性格なちだね（勝手にきめつけてる）にはむいてないような気がするんですよね。まあ、個人的にも
いつもかわいそうな感じはしてるんですけどね。個人的には性格のいい(?)ちだねがむとめより好きなんです。
彼女はどちらかというと、プロレスラーじゃなくって、平凡な高校生にしてあげたかったと、親のような私は今さらながら思ってます。

きたない字でスミマセン。

エーザーや雑誌・カンケーに人気のあるのは千種の方です。
やっぱみんなむとめの方が性格キツそーって思ってんでしょーかね？
でも松永はむとめの方が好きみたいです。CGも倍くらい時間かけてます。
（桂林）

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

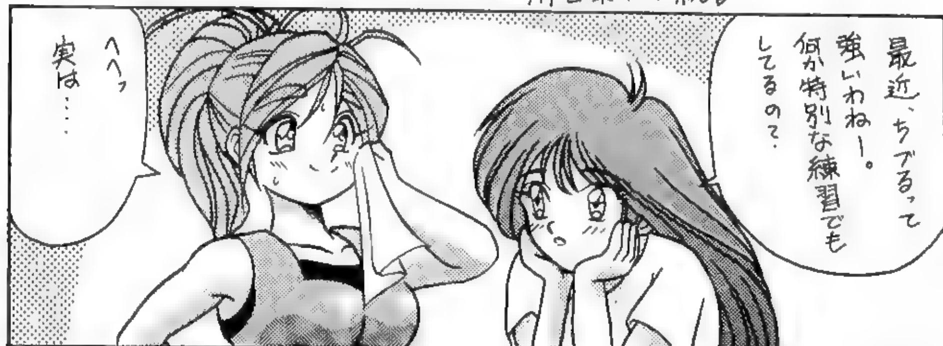
● ちだねってネアカな人間で、いつもニコニコしてるって感じですが、私の中では、意外としっかりした子だと思ってます。

以前、マンガをかかせてもらってたとき、「次回の主人公はちだねだっ！」って思ってたんですけど、ポシャってしまいました・・・・残念。

★ちだねデータ
年令16才（せーしんねんれい12才～20才）
1976ねん2がつ28にち（えみ様と同じ・・・かわいそ～）
うお座　AB型
B80　W56　H82　しゅみ 読書（週プロのことらしい）

キャラクターデータ

解答集のレイちゃん♡



千葉県 富沢レイさん

私はこれで強くなった！

昔の私は「関節女」とか「コスプレ女」と呼ばれ、暗い毎日を送っていました。そんな折、この「キャラクターデータ付」解答集」を知り、早速使ってみると、みるみる強くなり、今や団体のエースです。性格も明るくなり、恋人もできました。PLUMさん本当にありがとう！

NAME　マイティ祐希子
出身地　山口

	初期	前期	後期
投　攻	8	9	B
投　防	7	8	9
極　攻	4	6	6
極　防	6	8	8
打　攻	6	6	7
打　防	4	6	6
飛　攻	9	A	C
飛　防	8	9	A
評価値	1000	1140	1240

必殺技ムーンサルトプレス
J・Oサイクロン（後）

	初期	前期	後期
速　さ	6	6	6
筋　力	7	8	9
体　力	8	9	9
回　復	5	5	6
根　性	8	8	8
カリスマ	75	75	77
アライメント	75	75	75
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　ビューティ市ヶ谷
出身地　埼玉

	初期	前期	後期
投　攻	7	8	8
投　防	6	7	7
極　攻	4	5	6
極　防	5	8	8
打　攻	A	A	D
打　防	9	9	A
飛　攻	5	6	7
飛　防	3	5	5
評価値	950	1070	1170

必殺技　ビューティボム

	初期	前期	後期
速　さ	3	4	5
筋　力	A	A	A
体　力	8	9	9
回　復	4	5	6
根　性	8	8	8
カリスマ	70	70	72
アライメント	35	35	35
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　ボンバー来島
出身地　福岡

	初期	前期	後期
投　攻	6	7	8
投　防	5	6	7
極　攻	5	5	5
極　防	3	6	8
打　攻	9	A	B
打　防	7	9	9
飛　攻	6	8	7
飛　防	4	5	5
評価値	880	1000	1080

必殺技　ナパームラリアート

	初期	前期	後期
速　さ	3	4	5
筋　力	9	9	9
体　力	7	9	9
回　復	5	5	6
根　性	7	7	7
カリスマ	65	66	67
アライメント	72	72	72
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　南　利美
出身地　高知

	初期	前期	後期
投　攻	7	7	7
投　防	8	8	9
極　攻	9	9	B
極　防	9	9	9
打　攻	2	3	4
打　防	3	5	7
飛　攻	4	5	5
飛　防	6	8	8
評価値	870	990	1080

必殺技　サザンクロスアームロック

	初期	前期	後期
速　さ	5	6	7
筋　力	4	7	7
体　力	7	8	8
回　復	5	5	6
根　性	7	7	7
カリスマ	64	65	66
アライメント	55	55	55
リターン	3		

タイプ　関節重視型
チームワーク　普通型

NAME　菊池　理宇
出身地　宮城
必殺技フランケンシュタイナー

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	4	7	8	速さ	8	8	9
投防	3	5	5	筋力	4	4	5
投攻	3	3	3	体力	5	6	7
極防	4	5	6	回復	6	6	6
打攻	7	7	9	根性	8	8	8
打防	3	4	5	カリスマ	68	69	70
飛攻	8	8	9	アライメント	75	75	75
飛防	5	5	7	リターン	3		
評価値	790	890	1010				

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　アシスト型

NAME　小川　ひかる
出身地　長野
必殺技ストレッチプラム

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	4	4	5	速さ	6	7	7
投防	5	6	6	筋力	4	4	6
極攻	6	7	8	体力	7	7	7
極防	2	2	5	回復	3	5	6
打攻	4	5	5	根性	6	6	6
打防	5	6	7	カリスマ	42	43	45
飛攻	6	6	7	アライメント	60	60	60
飛防	7	8	9	リターン	3		
評価値	780	850	970				

タイプ　関節重視型
チームワーク　アシスト型

NAME　水原　ちづる
出身地　群馬
必殺技シャーマンスープレックス

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	8	8	C	速さ	5	5	5
投防	5	5	7	筋力	5	5	8
極攻	2	2	8	体力	6	6	8
極防	4	4	6	回復	2	3	5
打攻	3	4	4	根性	6	6	6
打防	6	7	9	カリスマ	44	45	47
飛攻	6	6	6	アライメント	63	63	63
飛防	2	4	5	リターン	3		
評価値	660	710	1000				

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　越後　しのぶ
出身地　秋田
必殺技　延髄斬り

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	5	5	6	速さ	6	6	8
投防	6	6	7	筋力	4	5	5
極攻	3	3	3	体力	4	6	7
極防	5	5	5	回復	3	3	4
打攻	4	4	4	根性	7	7	7
打防	7	7	8	カリスマ	52	53	55
飛攻	5	5	6	アライメント	50	50	50
飛防	6	7	9	リターン	3		
評価値	720	760	870				

タイプ　命大事に型
チームワーク　アシスト型

NAME 富沢 レイ
出身地 千葉

必殺技サソリ固め

	初期	前期	後期
投攻	1	1	1
投防	5	5	9
極攻	6	6	9
極防	4	4	5
打攻	4	5	7
打防	3	3	4
飛攻	1	2	2
飛防	3	4	7
評価値	560	6[illegible][illegible]	8[illegible]0

	初期	前期	後期
速さ	4	4	5
筋力	6	6	8
体力	5	6	7
回復	3	3	3
根性	5	5	5
カリスマ	47	48	50
アライメント	65	65	65

リターン 3
タイプ 関節重視型
チームワーク アシスト型

NAME キューティ金井
出身地 北海道

必殺技ノーザンLスープレックス

	初期	前期	後期
投攻	5	6	9
投防	2	2	8
極攻	2	3	4
極防	4	5	7
打攻	1	2	5
打防	4	4	8
飛攻	3	3	7
飛防	4	4	6
評価値	490	530	980

	初期	前期	後期
速さ	4	4	8
筋力	3	3	6
体力	4	4	8
回復	3	3	7
根性	5	5	5
カリスマ	60	61	63
アライメント	70	70	70

リターン 3
タイプ 命大事に型
チームワーク アシスト型

NAME 武藤 めぐみ
出身地 静岡

必殺技フラインクニールキック
フランケンシュタイナー(後)

	初期	前期	後期
投攻	6	8	8
投防	4	5	6
極攻	5	6	7
極防	5	5	6
打攻	4	5	6
打防	3	6	8
飛攻	8	9	B
飛防	6	6	7
評価値	84[illegible]	960	1110

	初期	前期	後期
速さ	5	5	6
筋力	4	7	9
体力	8	8	9
回復	5	5	6
根性	8	8	8
カリスマ	68	69	71
アライメント	74	74	74

リターン 3
タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 結城 千種
出身地 愛知

必殺技バックドロップ

	初期	前期	後期
投攻	9	9	B
投防	6	8	9
極攻	3	4	5
極防	6	6	6
打攻	6	8	9
打防	7	7	7
飛攻	4	5	6
飛防	3	4	6
評価値	850	970	111[illegible]

	初期	前期	後期
速さ	4	6	6
筋力	6	7	9
体力	6	8	8
回復	5	5	7
根性	9	9	9
カリスマ	68	69	71
アライメント	74	74	74

リターン 3
タイプ 命大事に型
チームワーク アシスト型

NAME　バンサー理沙子
出身地　新潟

	初期	前期	後期
投攻	9	9	9
投防	6	6	6
極攻	6	6	6
極防	7	7	8
打攻	4	5	6
打防	5	5	5
飛攻	3	3	3
飛防	2	4	7
評価値	780	870	920

必殺技キャプチュード

	初期	前期	後期
速さ	5	5	5
筋力	3	5	4
体力	4	6	6
回復	4	4	5
根性	6	6	8
カリスマ	70	71	71
アライメント	70	70	70
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	普通型		

NAME　ブレード上原
出身地　沖縄

	初期	前期	後期
投攻	7	7	7
投防	3	5	5
極攻	3	5	5
極防	5	6	6
打攻	3	4	4
打防	6	7	7
飛攻	8	8	8
飛防	8	8	9
評価値	850	940	950

必殺技フランケンシュタイナー

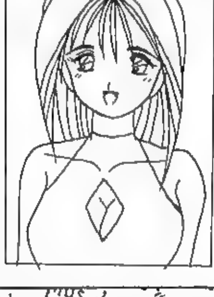
	初期	前期	後期
速さ	7	7	7
筋力	6	7	7
体力	6	6	6
回復	4	4	4
根性	6	6	6
カリスマ	60	61	62
アライメント	68	68	68
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	普通型		

NAME　ミミ吉原
出身地　神奈川

	初期	前期	後期
投攻	7	7	7
投防	6	6	6
極攻	7	8	8
極防	9	9	9
打攻	6	6	6
打防	4	5	5
飛攻	2	2	2
飛防	3	4	4
評価値	760	830	850

必殺技フェイスロック

	初期	前期	後期
速さ	2	4	4
筋力	5	6	6
体力	5	5	6
回復	3	3	4
根性	6	7	6
カリスマ	56	57	59
アライメント	70	70	70
リターン	3		
タイプ	関節重視型		
チームワーク	アシスト型		



NAME　藤島　瞳
出身地　京都

	初期	前期	後期
投攻	4	4	4
投防	5	5	5
極攻	2	2	2
極防	1	4	4
打攻	4	4	4
打防	7	8	8
飛攻	5	5	6
飛防	6	7	7
評価値	640	710	730

必殺技フライングニールキック

	初期	前期	後期
速さ	5	5	5
筋力	1	3	3
体力	4	4	5
回復	5	5	5
根性	5	5	5
カリスマ	53	54	56
アライメント	73	73	73
リターン	3		
タイプ	命大事に型		
チームワーク	アシスト型		

NAME　伊集院　光
出身地　兵庫
必殺技パイルドライバー

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	4	4	5	速さ	3	4	4
投防	1	4	4	筋力	7	7	7
極攻	2	3	3	体力	5	5	5
極防	5	5	5	回復	3	4	4
打攻	7	8	8	根性	5	5	5
打防	6	6	6	カリスマ	44	45	47
飛攻	5	5	6	アライメント	52	52	52
飛防	4	4	4	リターン	3		
評価値	680	750	770	タイプ	攻撃重視型		
				チームワーク	普通型		

NAME　テディキャット堀
出身地　東京
必殺技バックドロップ

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	6	7	7	速さ	6	6	7
投防	4	4	4	筋力	4	5	5
極攻	4	4	4	体力	3	4	4
極防	2	3	3	回復	4	4	4
打攻	3	3	3	根性	6	6	6
打防	6	6	6	カリスマ	42	43	45
飛攻	7	7	7	アライメント	64	64	64
飛防	2	4	5	リターン	3		
評価値	670	730	750	タイプ	命大事に型		
				チームワーク	普通型		

NAME　斉藤　彩子
出身地　三重
必殺技　飛燕脚

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	4	4	4	速さ	4	5	5
投防	2	3	3	筋力	6	7	7
極攻	2	5	6	体力	6	7	7
極防	4	4	5	回復	4	5	5
打攻	8	8	8	根性	7	7	7
打防	7	7	8	カリスマ	58	59	61
飛攻	2	2	2	アライメント	50	50	50
飛防	1	6	6	リターン	1		
評価値	640	770	810	タイプ	攻撃重視型		
				チームワーク	ワンマン型		

NAME　サンダー龍子
出身地　熊本
必殺技プラズマサンダーボム

	初期	前期	後期		初期	前期	後期
投攻	5	6	7	速さ	3	4	4
投防	7	9	9	筋力	8	9	9
極攻	3	4	5	体力	A	A	A
極防	4	7	7	回復	4	5	5
打攻	8	9	A	根性	8	8	8
打防	A	A	A	カリスマ	71	72	74
飛攻	5	6	6	アライメント	65	65	65
飛防	6	7	8	リターン	3		
評価値	930	1060	1100	タイプ	攻撃重視型		
				チームワーク	ワンマン型		

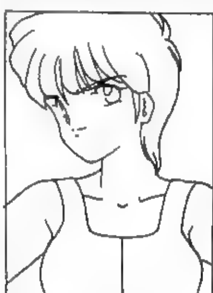
NAME 渡辺 智美
出身地 香川

	初期	前期	後期
投攻	1	2	3
投防	1	4	4
極攻	4	6	7
極防	4	4	5
打攻	4	4	5
打防	1	2	4
飛攻	3	6	7
飛防	2	3	3
評価値	400	580	710

必殺技コブラツイスト
ストレッチプラム（後）

	初期	前期	後期
速さ	4	4	5
筋力	2	4	5
体力	2	4	5
回復	2	3	3
根性	5	5	7
カリスマ	30	31	33
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 関節重視型
チームワーク 普通型



NAME 長谷川 美由紀
出身地 富山

	初期	前期	後期
投攻	4	6	7
投防	2	3	3
極攻	2	3	4
極防	1	2	5
打攻	1	2	2
打防	3	4	5
飛攻	5	6	6
飛防	1	4	4
評価値	400	580	710

必殺技ローリングソバット（初）
裏投げ

	初期	前期	後期
速さ	5	5	6
筋力	2	3	4
体力	2	4	6
回復	2	4	4
根性	5	5	5
カリスマ	30	31	33
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 豊多摩 奈美
出身地 鳥取

	初期	前期	後期
投攻	5	7	8
投防	3	3	7
極攻	1	1	1
極防	4	5	6
打攻	2	3	5
打防	1	5	4
飛攻	4	5	6
飛防	2	3	7
評価値	420	610	800

必殺技バックドロップ

	初期	前期	後期
速さ	5	5	6
筋力	2	4	5
体力	2	4	6
回復	2	4	4
根性	6	6	6
カリスマ	30	31	40
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME コング宍戸
出身地 大阪

	初期	前期	後期
投攻	1	3	4
投防	2	5	6
極攻	2	2	5
極防	1	3	3
打攻	6	8	9
打防	4	4	7
飛攻	1	4	6
飛防	2	3	5
評価値	440	640	870

必殺技ラリアート（初）
パワースラム

	初期	前期	後期
速さ	3	3	4
筋力	7	7	8
体力	5	6	8
回復	2	3	5
根性	6	6	6
カリスマ	35	36	45
アライメント	40	40	40
リターン	5		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME 北都 ひろみ
出身地 青森

必殺技 パイルドライバー（初）
ノーザンライトボム

	初期	前期	後期
投攻	3	3	4
投防	2	4	6
極攻	4	5	6
極防	1	3	3
打攻	5	7	8
打防	4	4	6
飛攻	1	3	5
飛防	2	3	4
評価値	430	630	840

	初期	前期	後期
速さ	4	5	7
筋力	2	5	6
体力	2	4	6
回復	2	3	5
根性	7	7	7
カリスマ	32	25	42
アライメント	33	25	25
リターン	4		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 井上 美香
出身地 長崎

必殺技 フライングショルダー（初）
ミサイルキック

	初期	前期	後期
投攻	3	3	3
投防	2	4	5
極攻	1	2	5
極防	1	5	6
打攻	4	5	6
打防	1	3	4
飛攻	5	7	8
飛防	3	4	5
評価値	400	610	790

	初期	前期	後期
速さ	4	5	6
筋力	2	3	5
体力	2	4	5
回復	2	3	4
根性	4	6	6
カリスマ	30	31	40
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 命大事に型
チームワーク 普通型

NAME 神田 幸子
出身地 茨城

必殺技 掌底

	初期	前期	後期
投攻	4	3	3
投防	1	3	4
極攻	1	4	4
極防	2	5	6
打攻	6	A	D
打防	4	4	5
飛攻	2	1	1
飛防	1	3	4
評価値	410	600	730

	初期	前期	後期
速さ	3	4	4
筋力	4	4	5
体力	2	4	5
回復	2	3	4
根性	6	6	6
カリスマ	30	31	35
アライメント	50	50	50
リターン	2		

タイプ 命大事に型
チームワーク ワンマン型

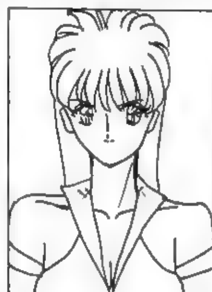
NAME 金森 麗子
出身地 広島

必殺技 延髄斬り（初）
ムーンサルトプレス

	初期	前期	後期
投攻	4	5	7
投防	2	4	4
極攻	1	2	4
極防	4	6	6
打攻	2	6	7
打防	1	3	5
飛攻	6	8	9
飛防	3	5	6
評価値	440	730	930

	初期	前期	後期
速さ	5	6	8
筋力	2	5	5
体力	2	4	6
回復	2	3	4
根性	5	7	7
カリスマ	30	40	55
アライメント	50	50	60
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型



NAME 西町 珠[illegible]
出身地 福井

必殺技ミサイルキック

	初期	前期	後期
投攻	3	3	6
投防	4	5	5
極攻	2	2	4
極防	1	2	3
打攻	1	5	5
打防	2	3	4
飛攻	5	6	7
飛防	1	4	4
評価値	400	580	740

	初期	前期	後期
速さ	5	6	6
筋力	2	3	4
体力	2	4	6
回復	2	3	4
根性	5	5	5
カリスマ	30	31	36
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 山元 広美
出身地 奈良

必殺技チキンWアームロック（初）
フェイスロック

	初期	前期	後期
投攻	3	5	5
投防	2	2	6
極攻	5	6	7
極防	3	3	5
打攻	3	4	4
打防	3	5	6
飛攻	1	1	1
飛防	1	5	7
評価値	410	580	750

	初期	前期	後期
速さ	4	4	4
筋力	2	3	5
体力	2	4	6
回復	2	4	4
根性	5	5	5
カリスマ	30	31	36
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 小縞 聡美
出身地 和歌山

必殺技パワースラム

	初期	前期	後期
投攻	1	1	1
投防	1	4	6
極攻	1	2	3
極防	1	3	3
打攻	6	7	8
打防	4	5	5
飛攻	3	4	6
飛防	1	4	4
評価値	400	580	720

	初期	前期	後期
速さ	3	4	4
筋力	5	5	7
体力	2	5	7
回復	2	3	4
根性	6	6	6
カリスマ	30	31	36
アライメント	50	50	50
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME 紅 狂鯉
出身地 福島

必殺技 裏投げ

	初期	前期	後期
投攻	5	6	7
投防	1	2	2
極攻	1	1	1
極防	1	3	4
打攻	4	5	7
打防	1	2	2
飛攻	4	5	1
飛防	1	3	4
評価値	400	580	690

	初期	前期	後期
速さ	5	5	6
筋力	2	5	7
体力	2	4	4
回復	2	3	3
根性	6	6	6
カリスマ	35	36	38
アライメント	35	35	35
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME クリス モーガン
出身地

必殺技ポセイドンボンバー

	初期	前期	後期
投攻	5	6	7
投防	9	9	A
極攻	4	5	5
極防	6	6	8
打攻	A	B	S
打防	8	8	9
飛攻	7	8	A
飛防	9	9	9
評価値	1100	1140	1270

	初期	前期	後期
速さ	5	5	5
筋力	A	A	A
体力	A	A	A
回復	6	6	7
根性	7	7	7
カリスマ	75	75	78
アライメント	80	80	80
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME ジェニー サモアン
出身地

必殺技パワースラム

	初期	前期	後期
投攻	5	5	5
投防	7	8	8
極攻	4	4	4
極防	3	2	3
打攻	7	8	9
打防	9	A	A
飛攻	6	6	7
飛防	8	8	A
評価値	920	960	1010

	初期	前期	後期
速さ	7	7	7
筋力	7	8	8
体力	6	6	6
回復	8	8	8
根性	6	6	6
カリスマ	60	60	62
アライメント	60	60	60
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME デスピナ リブレ
出身地

必殺技 DDT

	初期	前期	後期
投攻	5	5	7
投防	4	4	4
極攻	4	4	6
極防	4	7	7
打攻	6	6	8
打防	5	2	2
飛攻	8	A	A
飛防	8	8	8
評価値	850	8[redacted]	980

	初期	前期	後期
速さ	9	9	9
筋力	4	4	5
体力	6	7	6
回復	4	4	7
根性	6	6	6
カリスマ	67	67	69
アライメント	40	40	40
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME サーカスキッド
出身地

必殺技ムーンサルトプレス

	初期	前期	後期
投攻	4	4	4
投防	5	5	5
極攻	5	5	5
極防	4	4	4
打攻	4	5	6
打防	3	3	3
飛攻	9	9	A
飛防	7	7	7
評価値	810	820	860

	初期	前期	後期
速さ	A	A	A
筋力	4	4	4
体力	5	5	5
回復	3	3	4
根性	5	5	5
カリスマ	63	63	65
アライメント	33	33	33
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

NAME　マスク　ド　ミスティー
出身地
必殺技ジャーマンスープレックス

	初期	前期	後期
投　攻	7	7	7
投　防	2	2	2
極　攻	5	5	6
極　防	1	1	1
打　攻	5	5	6
打　防	2	2	2
飛　攻	7	7	8
飛　防	4	4	4
評価値	730	740	780

	初期	前期	後期
速　さ	8	8	8
筋　力	4	4	4
体　力	3	4	4
回　復	1	1	2
根　性	5	5	5
カリスマ	57	57	59
アライメント	42	42	42
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	普通型		

NAME　ダークスター　カオス
出身地
必殺技ダークスターハンマー

	初期	前期	後期
投　攻	8	A	D
投　防	6	6	7
極　攻	6	6	6
極　防	9	9	9
打　攻	A	A	B
打　防	5	6	8
飛　攻	7	7	7
飛　防	8	9	A
評価値	1100	1140	1260

	初期	前期	後期
速　さ	5	5	6
筋　力	A	A	9
体　力	8	8	A
回　復	5	5	6
根　性	9	9	9
カリスマ	70	70	72
アライメント	0	0	0
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	ワンマン型		

NAME　レディ　コーディ
出身地
必殺技コーディボム

	初期	前期	後期
投　攻	6	7	8
投　防	8	8	A
極　攻	5	6	6
極　防	7	8	8
打　攻	A	A	C
打　防	9	9	9
飛　攻	4	5	6
飛　防	5	4	4
評価値	1020	104[illegible]	1160

	初期	前期	後期
速　さ	4	4	5
筋　力	9	9	9
体　力	9	9	9
回　復	7	7	9
根　性	7	7	7
カリスマ	68	68	70
アライメント	35	35	35
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	ワンマン型		

NAME　ステラ　ウィリアム
出身地
必殺技アリゾナスタンピード

	初期	前期	後期
投　攻	8	8	C
投　防	6	7	7
極　攻	3	3	4
極　防	5	6	6
打　攻	9	9	A
打　防	A	A	A
飛　攻	6	6	6
飛　防	4	5	5
評価値	970	10[illegible]0	1080

	初期	前期	後期
速　さ	4	4	4
筋　力	9	9	A
体　力	A	A	A
回　復	5	5	6
根　性	7	7	7
カリスマ	66	66	68
アライメント	30	30	30
リターン	3		
タイプ	攻撃重視型		
チームワーク	ワンマン型		

NAME ジ・USA
出身地

必殺技トマホークミサイル

	初期	前期	後期
投攻	6	7	7
投防	5	6	6
極攻	5	5	5
極防	4	4	4
打攻	8	8	9
打防	6	5	5
飛攻	9	9	A
飛防	8	8	9
評価値	980	1000	1040

	初期	前期	後期
速さ	7	7	7
筋力	7	7	8
体力	7	7	8
回復	6	6	6
根性	5	5	5
カリスマ	64	64	66
アライメント	58	58	58
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク 普通型

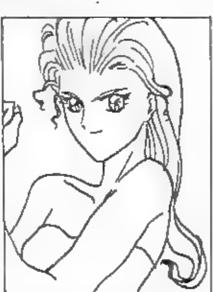
NAME ナスターシャ ハン
出身地

必殺技 STF

	初期	前期	後期
投攻	8	8	9
投防	9	9	9
極攻	A	A	D
極防	A	A	A
打攻	4	4	5
打防	7	7	9
飛攻	3	3	3
飛防	5	6	6
評価値	1010	1020	1150

	初期	前期	後期
速さ	6	6	7
筋力	7	7	7
体力	7	7	7
回復	6	6	A
根性	7	7	7
カリスマ	67	67	69
アライメント	47	47	47
リターン	1		

タイプ 関節重視型
チームワーク ワンマン型



NAME ウィン ミラー
出身地

必殺技ストレッチプラム

	初期	前期	後期
投攻	5	5	6
投防	6	6	7
極攻	6	7	8
極防	7	7	9
打攻	3	3	5
打防	4	4	5
飛攻	2	2	3
飛防	3	4	6
評価値	700	720	[illegible]

	初期	前期	後期
速さ	6	6	6
筋力	4	4	5
体力	5	5	6
回復	4	4	5
根性	6	6	6
カリスマ	52	52	54
アライメント	57	57	57
リターン	3		

タイプ 関節重視型
チームワーク 普通型

NAME ディジー クライ
出身地

必殺技ハリケーンラッシュ

	初期	前期	後期
投攻	6	7	8
投防	7	7	7
極攻	3	3	4
極防	8	8	8
打攻	A	B	E
打防	7	7	7
飛攻	5	5	6
飛防	4	5	7
評価値	[illegible]	980	1070

	初期	前期	後期
速さ	6	6	6
筋力	8	8	9
体力	8	8	9
回復	5	5	5
根性	7	7	7
カリスマ	64	64	66
アライメント	0	0	0
リターン	3		

タイプ 攻撃重視型
チームワーク ワンマン型

NAME　アニー　ピーチ
出身地

必殺技フライングニールキック

	初期	前期	後期
投攻	5	5	6
投防	8	8	8
極攻	3	3	5
極防	2	2	4
打攻	6	6	6
打防	4	4	3
飛攻	8	8	B
飛防	6	6	7
評価値	840	870	960

	初期	前期	後期
速さ	7	7	8
筋力	6	6	6
体力	7	7	7
回復	5	5	6
根性	4	4	4
カリスマ	56	56	58
アライメント	60	60	60
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　ダイナマイト　リン
出身地

必殺技ダイナマイトスパイク

	初期	前期	後期
投攻	5	5	5
投防	2	2	2
極攻	4	4	7
極防	6	6	6
打攻	8	A	C
打防	4	4	5
飛攻	4	4	4
飛防	7	7	7
評価値	760	87[illegible]	8[illegible]0

	初期	前期	後期
速さ	4	4	4
筋力	6	6	9
体力	6	6	6
回復	4	4	4
根性	5	5	5
カリスマ	56	56	56
アライメント	60	60	42
リターン	3		

タイプ　命大事に型
チームワーク　普通型

NAME　ジョディ　ビートン
出身地

必殺技ノーザンLスープレックス

	初期	前期	後期
投攻	4	7	7
投防	4	4	5
極攻	5	5	5
極防	3	3	3
打攻	4	4	4
打防	6	6	6
飛攻	3	3	4
飛防	4	4	5
評価値	660	67[illegible]	70[illegible]

	初期	前期	後期
速さ	4	4	4
筋力	4	5	5
体力	5	5	5
回復	4	4	4
根性	5	5	5
カリスマ	52	52	54
アライメント	45	45	45
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　ワンマン型

NAME　サラーラ　ダビ
出身地

必殺技フランケンシュタイナー

	初期	前期	後期
投攻	3	3	3
投防	5	5	5
極攻	1	1	2
極防	4	4	4
打攻	5	5	6
打防	2	2	2
飛攻	7	7	8
飛防	3	3	4
評価値	660	670	7[illegible]0

	初期	前期	後期
速さ	6	6	6
筋力	3	3	3
体力	4	4	4
回復	3	4	5
根性	6	6	6
カリスマ	46	46	48
アライメント	28	28	28
リターン	3		

タイプ　攻撃重視型
チームワーク　普通型

レッスルエンジェルス　このキャラのイメージは？

毎回レッスルシリーズには新しいキャラクターが登場してきていますが、私の頭の中では各キャラ毎にあるイメージを持って位置付けがされています。このページでは、そういった各キャラクターの最初の意図したものと現在のそれを書いてみました。プレイ時の参考程度にご覧ください。

	制作時	現在
パンサー理沙子	ジャガー横田	弱いアントニオ猪木
ミミ吉原	ミミ萩原	藤原喜明
マイティ祐希子	長与千種	長州力
ビューティー市ヶ谷	なし	意地悪なときの鶴田
ボンバー来島	ライオネス飛鳥	祐希子にとっての坂口
南　利美	なし	もっと強い渕正信
菊池理宇	菊池毅	優しい獣神
藤島瞳	ベルダンディー	なし
テディキャット堀	小さいジャンボ堀	なし
伊集院光	大森ゆかり	立野記代
ブレード上原	デビル雅美	マサ斉藤
小川ひかる	小川良成	同左
氷原ちづる	水○ちずる	飯塚孝之
越後しのぶ	越中詩郎	同左
富沢レイ	富沢美○恵	レイちゃん
キューティー金井	キューティー鈴木	うさぎちゃん
武藤めぐみ	くどめ&武藤	武藤敬司
結城千種	長与千種	脳天気な蝶野将洋
斉藤彰子	斉藤彰俊	同左
サンダー龍子	天龍源一郎	同左
コング宍戸	アジャコング	同左
北都ひろみ	北斗晶	同左
井上美加	井上京子	同左
長谷川美由紀	長谷川咲恵	同左
渡辺智美	渡辺智子	穂積詩子
神田幸子	G・カンダラッキー	同左
金森麗子	金本浩二	秋山準
西同珠理	西村修	同左
山元広美	山本広吉	同左
小縞聡美	小島聡	同左
紅　狂鯉	紅夜叉	同左
Ｐパイレーツ１&２	マシン１号&２号	？？？？
デスピナ・リブレ	Ｐ・アグアーヨ	ネグロ・カサス
チョチョカラス	ドスカラス	エル・カネック
エムサンド	Ｅ・サント	なし
ミリア・メアーズ	キャンギャルの姉ちゃん	チック・ドノバン（笑）
ダイナマイト・リン	ヤンキーねーちゃん	ダニー・スパイビー
クノイチマスター	グレート・ムタ	同左
バニーボンバー	バニーガール	Ｒ・サベージ
レミー・ダダーン	レジー・ベネット	同左
ダークスターカオス	ビッグバンベイダー	スーパーベイダー（笑）
ジェニー・サモアン	Ｗ・サモアン	Ｖ・カサノバ
ビシャスＷ&Ｈ	ビシャス兄弟	同左
Ｊ・メガライト	ゲーリー・オブライト	同左
ナスターシャ・ハン	ヴォルク・ハン	同左
アリス・スミルノフ	アレックス・スミルノフ	ザ・バーバリアン
ウィン・ミラー	ウェイン・ブリッジ	ウィリー・ピータース
レディ・コーディ	テリー・ゴーディ	同左
アニー・ビーチ	サニー・ビーチ	ジョニーエース
リリィ・スナイパー	リック・スタイナー	同左
コリィ・スナイパー	スコット・スタイナー	同左
ジ・ＵＳＡ	パトリオット	同左
サーカスキッド	ボリショイキッド	Ｃ・ボリショイ（笑）
マスクドミスティー	インフェルナルＫＡＯＲＵ	ルチャ○ール舞
ステラ・ウィリアム	Ｓ・ウィリアムス	同左
ディジー・クライ	ディック・フライ	同左
ジョディ・ビートン	ジョー・ディートン	Ｂ・アームストロング
サラーラ・ダビ	サブゥー	（絶対違う！）
クリス・モーガン	ハルク・ホーガン	同左

技データ一覧

（１）ダメージ式のx は、修得している難易度です。（２）STAND、DOWNは、状態修正の数値です。（３）流血の数字は％です。
（４）関節技の場所移動の覧には、攻撃回数が記入してあります。（５）難易度は、修得可能範囲です。　　（無表記は０％）

技名	箇所	ダメージ式	返し技	STND	DOWN	ﾌｨｰﾙ	流血	場所移動	場外	難易度
アームホイップ	体	15		0	4	可		自軍に１	不可	１
ボディスラム	体	4x+15		0	4	可		自軍に１	可	１～３
フロントスープレックス	体	7x+5		0	4	可		自軍に１	不可	３～５
ブレーンバスター	体	5x+15	ﾌﾞﾚｰﾝﾊﾞｽﾀｰ	0	4	可		自軍に１	可	２～５
バックドロップ	体	9x+10	ﾎﾞﾃﾞｨﾌﾟﾚｽ	0	4	可		自軍に１	可	４～８
首投げ	体	7x+20		0	4	可		自軍に１	不可	４～７
ノーザンＬスープレックス	体	8x+18		0	4	強制		自軍に１	不可	５～７
キャプチュード	体	10x+8		0	4	可		自軍に１	不可	６～８
ジャーマンスープレックス	体	9x+15		0	4	強制		自軍に１	不可	７～９
Ｊ・Ｏ・サイクロン	体	90		0	4	強制		自軍に１	不可	９

技名	箇所	ダメージ式	返し技	STND	DOWN	ﾌｨｰﾙ	流血	場所移動	場外	難易度
スリーパーホールド	体	4x+12		0	4	不可		２回	可	１～４
脇固め	腕	5x+5		0	3	不可		２回	可	２～５
逆エビ固め	体・脚	4x+10・3x+5		0	5	不可		２回	可	２～４
コブラツイスト	体・腕	4x+8 ・3x+5		0	3	不可		４回	不可	３～５
チキンＷアームロック	腕	8x		0	3	不可		４回	不可	３～６
アキレス腱固め	脚	8x		0	5	不可		４回	不可	４～７
ストレッチプラム	体・腕	4x+12・3x+5		0	3	不可		５回	不可	５～７
サソリ固め	体・脚	4x+10・4x		0	5	不可		５回	不可	５～７
フェイスロック	体	7x		0	4	不可		５回	可	４～７
ＳＴＦ	体・脚	5x ・4x		0	5	不可		６回	不可	６～８

技名	箇所	ダメージ式	返し技	STND	DOWN	ﾌｨｰﾙ	流血	場所移動	場外	難易度
エルボーバット	体	6x+10		0	3	可	５	対角	可	１～４
掌底	体	10x+5		0	3	可	１０	なし	可	２～５
ラリアート	体	8x+12	ﾗﾘｱｰﾄ,脇固め	0	4	可		対角	可	３～８
ＤＤＴ	体	6x+25		0	4	可		自軍に１	可	３～６
コンビネーションキック	体・脚	7x+10・3x		0	4	可		なし	不可	５～８
パイルドライバー	体	6x+30	ﾘﾊﾞｰｽｽｰﾌﾟﾚｯｸｽ	0	4	可		自軍に１	可	５～７
Ｓ式バックブリーカー	体	7x+20		0	4	可		自軍に１	不可	３～６
ノーザンライトボム	体	80		0	3	可		自軍に１	不可	７
パワースラム	体	7x+25	ﾛｰﾘﾝｸﾞCﾎｰﾙﾄﾞ	0	3	強制		自軍に１	不可	５～８
パワーボム	体	7x+30	ﾘﾊﾞｰｽ,ｳﾗｶﾝﾗﾅ	0	3	強制		なし	可	５～８
ドロップキック	体	5x+15		0	3	可		対角	可	１～３
ローリングソバット	体	9x+10		0	4	可		対角	可	１～３
ギロチンドロップ	体	5x+18		－１	5	可		なし	不可	２～４
ジャンピングニーバット	体	5x+20		0	3	可		対角	不可	２～４
Ｆショルダータックル	体	6x+17		0	4	可		対角	不可	３～５
延髄斬り	体	7x+20		0	4	可		なし	不可	４～６
フライングニールキック	体	8x+18	自爆	0	4	可		対角	不可	５～７
ミサイルキック	体	8x+20	自爆	0	3	可		なし	不可	５～７
フランケンシュタイナー	体	9x+12	ﾊﾟﾜｰﾎﾞﾑ	0	3	強制	１０	対角	不可	７～９
ムーンサルトプレス	体	8x+25	自爆	－１	2	強制		なし	不可	７～８
プランチャー	体	7x+20	自爆	0	0	不可	１５	なし	のみ	４～７

技名	箇所	ダメージ式	返し技	STND	DOWN	フォール	流血	攻撃回数	場外	難易度
間合いを取る				0	5	不可		自軍に2	不可	1～5
挑発				0	5	不可		なし	可	1～5
凶器攻撃	体	6x+20	凶器攻撃	0	4	可	２０	自軍に1	可	3～6
スモールＰホールド	体	10		0	3	強制		自軍に1	不可	4
逆さ押え込み	体	10		0	3	強制		なし	不可	5
ローリングＣホールド	体	20		0	3	強制		対角	不可	6
イス攻撃	体	5x+30		0	4	不可	１５	なし	のみ	2～5
鉄柱攻撃	体	45		0	0	不可	２０	なし	のみ	3
気合いを入れる				0	0	不可		なし	不可	1～5
ダブルドロップキック	体	40		0	4	可		対角	可	3
合体ブレーンバスター	体	52		0	4	可		自軍に1	不可	4
合体パイルドライバー	体	78		0	3	可		自軍に1	不可	6
合体パワーボム	体	90		0	3	強制		自軍に1	不可	7
ダブルインパクト	体	96		0	3	可		自軍に1	不可	8

以降は、返し技										
ボディプレス	体	20				強制				
ラリアート	体	32				可				
ローリングＣホールド	体	10				強制				
リバーススープレックス	体	25				強制				
自爆	体・脚	25 ・10				可				
パワーボム	体	60				強制				
凶器攻撃	体	40				可				
ブレーンバスター	体	25				可				
腕固め	腕	20				不可				
ウラカン・ラナ	体	25				強制				

レッスル三番勝負！、ディック・ブラザー

ノーザンアイドル

マスクド・厳島

ビュリホー仮面

マスクマンが、すっげー楽しいっす。いや、ホントに。

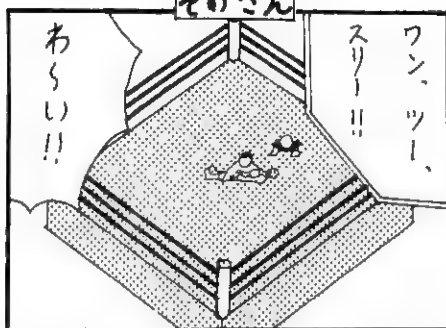
そのいち

広島 でペガサスとライガーが 決めてました。
相手はなんと スコットノートン!!

そのに

ドラさんはあんなにカッコイーのにな〜……。

そのさん



レッスル名物、かしましろ人娘たち

おわり。

どーも、えみ某です。今回見開きを頂いて、ユーザー様のお手紙を披露させて頂きたいと思います。
では、早速どーぞー！！

前略
「レッスルエンジェルス２」、楽しませて頂きました。今回のシステムは良いですね。
〈中略〉
それにしても…
市ヶ谷が引退！？ま、いいか（笑）
しかし！ブレード上原はどこだ！出してくれ！全世界12億6000万人のブレード上原ファン（自治省統計局調べ）にどう申し開きをするつもりですか！
あっ！パンサー理沙子が引退してるっ！え〜ん、帰ってきてくれ〜理沙子カムバァ〜ク！（ハァ、ハァ）
え！利美様が造反軍に加担！？う、うそや、嘘と言ってくれ〜！利美様は恩義知らずじゃないっ！（私のイメージでは）。
など、上記３点は大変、悲しかった。（あと、ミミ吉原がいないのが悲しい）ですが、その他については本当に良くできたソフトだと思います。
次回は「レッスル３」ですね！
心から期待してます。

大阪府　田中君

熱情ほとばしってますね、田中君。特に、「南利美様の不当な扱いに断固抗議してるから解答集下さい」係なんて封筒に書いちゃうし、「まぁ！（驚）」ってカンジ。
「レッスル３」にはブレードも理沙子も、ミミさんもみんないるけど安心しちゃダメ。「３」への熱情に期待大。

今度の「２」は良かった。
なによりＨＤＤに入ったので、ディスク交換はなくなったし、こうるさい２８６ＶＦのドライブ音とも無縁でした。
〈中略〉
とはいえ、多少の不満も残ります。カードのキャンセルは出来ないみたいだし、技を決めるときに、マウス位置の技が反転表示してくれると使いやすかったのですが。
〈中略〉
こちらとしては「３」に期待してみたいところなんですが、期待してもいいでしょうか。

京都市　岸尾君

いやー、誠にその通りで、はい。岸尾君の不満はみんなの不満。ホントに申し訳ないっ！えっ？何？「伏見高校ラグビーＶ２おめでとう」係？何これ？ねぇ、何よこれ？！しかも「係」？！それでも届く？！

藤島瞳と堀はどうしていなくなったのでしょう？

宮崎県　藤谷君

２流アイドルと主婦です。しかも堀には子供がいます。でも、堀は脱ぐ。旦那は一体…。

…荒ぶる財閥令嬢はいなくなったままだし。

福岡県　恵良君

彼女も落ち着きましたよ、年喰ったし。２８歳だし。…早く嫁に行けよ。

やはり南利美だよな！青も似合うねぇ〜。

横浜市　松村君

最近人気爆発の南。しかし、開発部内では「ナン」と呼ばれてます。人気爆発で、青が似合っても「ナン」じゃねぇ…。「ナン」じゃ…。

前略

出身地が気にいらなかった。何故地元のレスラー（天龍、紅夜叉）の二人共が熊本と福島なんだ…。納得がいかない。でも西町がいるからいいか…。

（福井のプロレスファンのぼやき）

福井県　谷口君

早速来ました！「レッスル３」へのお手紙！それにしても「でも西町」とは何事だ！彼女はきっとフロリダあたりでトレーニングしてんですよ。いいじゃないですか「西町」！広島なんか「ミス紅葉饅頭」だもんなぁ。

私はビューティー市ヶ谷とファウルチップ福沢のファンです。

千葉県　木村君

市ヶ谷とファウルチップのファン…ファウルチップの…。

同人誌☆大紹介

こちら菊池理宇本。理宇ちゃんへの愛がほとばしってます。若鍋さん、「テコンドー」の写真とパンフをありがとー！▶

◀「レッスル１，２」本。ゲスト多数でレッスルへの想いをぶち撒けてます。
三上君、「レッスル３」本も待ってるよ！

いや〜。皆様のお手紙をまとめてみましたが、どうでしょう？
この原稿書いてると
「てめぇ！喧嘩売ってんのかぁ！」
と、さんざん周囲になじられましたが真実を書いただけで、嘘なんてとてもとても…。

送られてきた手紙は開発部内で回し読みされてます。もちろんアンケート葉書もね。

イラストも楽しく見させて貰ってます。あっ！「クインティア２」のカラーイラストをありがとう！田中君。開発部内のホワイトボードにさらして…飾ってます！

皆さんからのイラストもどんどん募集してます。このコーナーがこれから先、生きていけるかどうかは皆さんのお手紙、イラストにかかっています。（ついでに反事象氏の手にもかかってるけどね）何だか創刊したての雑誌みたいな事書いてるけどマジなんですねぇ。

とにかく「人生上々」をよろしくね！

レッスルエンジェルス3を終えて

この度はレッスルエンジェルス３の解答集を申し込みいただきまして有難うございます。
早いもので、レッスルシリーズ（？）も３作目となりまして、私自身も驚いている次第ですが皆様にとってはいかがでしたでしょうか？
私にとってのレッスルエンジェルスは２作目を終えたときに既に一つの世界が出来上がっており、３作目が制作決定となったときはどうしたものかと考えてしまったものです。レッスル３はレッスルエンジェルスという世界があってのものな訳ですから１と２を飛ばした話しにはできなかった訳です。当初、社内では”レッスルファイト”という、試合のみを拡張していろいろなスタイルのプロレスを楽しめるゲームでいこうという話だったのですが、私個人は、今までの作品の経緯からいっても、この次は個人から団体という、更なる可能性を求めた一作としたく、このような形態を推し進めた訳です。
自分だけの団体を作る。これがこのゲームのテーマです。ですから今までのようにシナリオのとうり進むという所が少なく、想像力をかきたてられる物になった反面、目的を持ってやっていかないと辛くなってしまいがちなゲームになってしまいました。賛否両論あると思いますが、しかし一つの考え方として、このようなゲームがあってもいいのではなかろうかというのも私の考えです。
一つの世界があって、その中の人物の活躍で一喜一憂する。 漫画、ゲームの世界ではそれが作者の意図した人物であるものが、このゲームの中では自分がそれを決める。自分だけの世界であるからそこにはシナリオライターの存在は自分自身であり、そのためのさまざまな想像力を必要とする。（ゲームと名のつく物である以上、エンディングが必要ですからそこには一つの区切りを設けました。そのかわり、この解答集にはデータ対戦のマッチメイクができるようになっています。）
しかし必要とされるその想像力は、ゲームが表現しきれない所まで創造することができる。要はそこなのだと私は思います。
楽しめるものとはそういった自分自身の想像力によるものが大きいのではないでしょうか？（このゲームで、タイトルの返上がなくなっていることでタイトルホルダー同士の人間関係の推移が想像しにくくなってはしまいましたがその他の面では有る程度、ユーザーの考えが反映できるものになったのではないかと思っています。）
レッスルシリーズは、１作ごとに大きく変化し、様々な見せ方をしながらここまで来ましたが、正直なところ、私の中でレッスルの世界は出し尽くしたのではないかと思っています。これからもし出ることがあったとしても、どれかの形に近いものになってしまうと思いますし、これ以上はシナリオに頼る形でしか進めないと感じるからです。
このレッスルシリーズでは様々な方からの熱心な意見や感想をいただきました。プロレスというものの魅力を少しでもゲームという形で表現できたこと、それが皆様に少しでも喜びを与えたことを私自身うれしく思っています。
これからは様々なジャンルで、皆様に喜んでいただけるような作品を目指して頑張っていきたいと思います。
どうぞこれからもこのブラムをよろしくお願いいたします。

松永直己

さて、ここからのスペースは、様々なシステム以外の疑問と、他のページで説明されていない部分について書こうと思います。

★なぜ、あの外人達は？
２で活躍した、メガライトやチョチョカラスはなぜいなくなったのでしょうか？
これは次々現れる外人達を、印象が残ったものから取り上げていくと、どうしても強い外人ばかりになってしまいます。そして２で最強であったメガライトなどは、３のモーガンや他の外人との順列がつけにくい人物であったためです。（本当は解答集に特別出てくるキャラに使用なんて話しもあったのですが…）チョチョカラスはメキシコ最強っていうのが長かったものですから、あえて外しました。彼女は設定上ではＡＡＣ（今回の新女としか提携していない架空の団体）という団体のエースということにしています。その代わり、忘れていた１のキャラクターが数名復活しています。

★なぜいまだ祐希子が最強なのか？
今回のゲームの初期設定はレッスル２の第２～３章の頃で設定しています。私の中では、レッスルの世界の頂点は、あくまでマイティ祐希子であって、むとめやちだね（二人とも愛称）ではないという事です。という訳で２の解答集はこの解答集のあとの話しという事になるようです。

★キャラが変わってる？
一部キャラにおいてイメージが変わっているものがありますが、これは今回原画を５人で描いているため、前回私や斉藤が描いているものでも変わったものがあるということです。
さてどのキャラが変わったのでしょうか？（公然の秘密）

★キャラの出身地がモデルと思われるものと違うのは何故？
今回のゲームでは出身地という項目が有るので、ある程度のファンの方ならあのレスラーは○△県の出身なのに…　ということがあると思います。
私達もそういったことはある程度判っているのですが、ゲームで御当地の興行に観客動員などを影響させているため、レスラー数とのかねあいで一県に１人という制約や全国的なばらつきを持たせようとしたためになってしまっているのです。まあ、あんまり気にしない人の方が多いとは思います。

★あるレスラーを反乱軍にしたい！
反乱軍を自分で設定するのは以下のようなやり方が考えられます。
１，自分よりいい子ちゃんを倒す！これで少しづつＡＬＩが下がります。時間はかかりますがこれがもっともポピュラーです。
２，マスクマンにする！悪党型のマスクはＡＬＩが５０も下がります。これ一発でまず反乱軍になります。マスクをはがすとその半分の２５が返ってきますが、２０以下になると反乱軍になるので、お金はかかりますが効果はてき面です。
反乱軍は２名以上いるほうが面白いと思いますので、こうやってマシン軍団を増殖させても面白いと思いますよ。一度お試しください。

★ベルトを返上させたい。
今回、このコマンドがなくなっていて私自身は非常に残念なのですが、以下のような方法ならば、ベルトは空位になり、決定戦が行えます。
それはその選手を引退させることです。非常に残酷な事なのですが、これしか方法はないと思います。しかし、３ヶ月後にでも再スカウトしてあげるという事ができますので（団体の出入りは、したあと３ヶ月はホールド状態となりそれ以後でないと確率は０％です。）、したあとはそれで救済してあげてください。
それでは皆様次回でまたお会いしましょう　ＥＮＤ

GREAT

GREAT グレイト株式会社